ファミリーコンピュータ™

完璧攻略シリーズ㊼

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生 必勝攻略法

完璧版



完璧版

ウラ・オモテ
完全マップ付

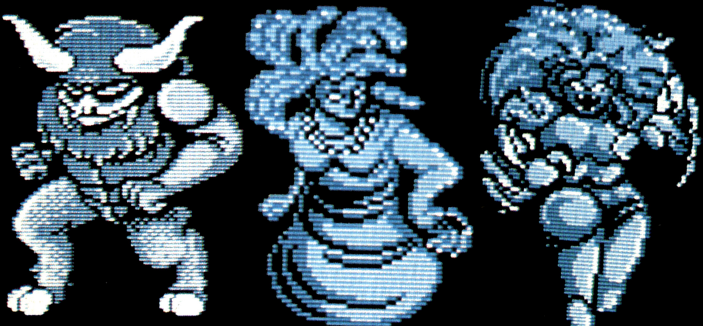
超難解3D迷路8192画面!!
究極のRPGを完全解析だ
この本なしでは前進不能!!

編著　ファイティングスタジオ

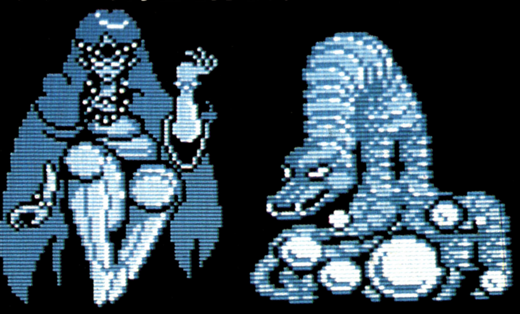
デジタル・デビル物語 女神転生

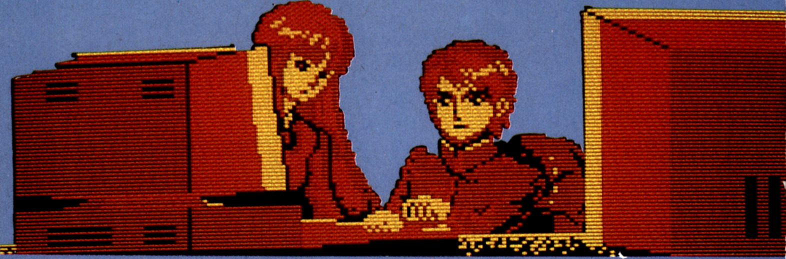
めがみてんせい

必勝攻略法



悪魔どもがひしめく魔宮に中島と弓子は飛びこんでいった！　果たして魔宮の謎を解き、人間界を支配しようとするルシファーの野望を打ち砕くことができるか。





STORY

十聖高校に通う天才プログラマー、中島朱実は神話の神、イザナギの生まれかわりである。彼は自分の使った悪魔召還プログラムによって魔王ロキやセトを呼びだしてしまった。しかし、女神イザナミの生まれかわり、白鷺弓子の力を借りて中島は悪魔たちを死闘の末、倒した。

だが、また新たな敵が現れた。

最強の大魔王・ルシファーが魔界の力をすべて融合しはじめたのだ。

ルシファーはロキやセトを復活させ、自身で悪魔召還プログラムを稼動させたのだ。飛鳥に現れたルシファーは人間界征服の拠点、大魔宮を築き上げてイザナミのいる玄室を取りこんでしまったのだ！

人間界はルシファーに征服されてしまうだろう、イザナギの言葉に二人は闘いを決意し、飛鳥の迷宮へ乗りこんでいった。

新たな戦いの日々がはじまったのだ。

CONTENTS



構成／CB's PPOJECT(成沢大輔)

ゲームをはじめる前に―1―

まずはこれを理解しなくちゃね

主人公2人の能力

さて、まずなにはともあれ主人公となるナカジマとユミコの能力を知っておかなきゃならないぞ。

この2人の性格をしっかりとつかんでこそ、さまざまなアイテムや仲魔たちを使いこなせるのだ。

中島朱実〈なかじまあけみ〉



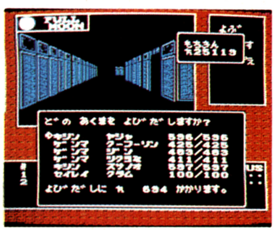
プロフィール

まず、男の主人公の紹介をしよう。中島朱実(以下この本ではナカジマ)という。彼は物語でも紹介されたように、天才的なコンピュータプログラマーであり、イザナギ神の転生でもある。コンピュータをあやつらせたら右に出る者はいない！

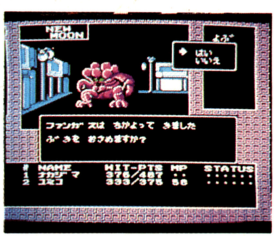
中島の能力

ナカジマのもっとも基本的な能力は、コンピュータを駆使し敵とコミュニケーションして、仲間にひきこんでしまうことだ。もちろん仲間にできる敵とできない敵とがいる。そして、仲間にした敵（仲魔）を自由自在にあやつらなくてはゲームのクリアはできない。

また、男であるぶん、力が強く、強力な武器や防具を装備することも可能だ。つまり、いわゆる戦士型のキャラなのだ。



←コンピュータを使って仲魔を魔界から呼び出す。お金がかかるけどね。



←仲間にすることのできる悪魔に対して、コンピュータでコミュニケーションする。

イザナギ神、イザナミ神とは……？

イザナギ、イザナミともに日本神話に登場する神なのだ。まだ日本の歴史が浅かった頃に大活躍したとされる。

実際にどんなことをしたのかを知りたくなったら、日本神話の本を読んでみよう。ゲームの世界が広がることまちがいなし！

白鷺弓子〈しらさぎゆみこ〉

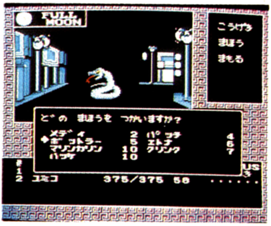


プロフィール

ナカジマの手助けをする女性主人公が白鷺弓子（以下ユミコ）だ。彼女はイザナギの妻、イザナミの転生だ。女神転生のタイトルもここから来ている。原作ではユミコの存在のほうが大きいが、このゲームではあくまでナカジマのアシスト役だ。

弓子の能力

アシスト役といっても能力はナカジマに引けを取らないものを持っている。強力な武器やアイテムは使えないけど、魔法を使うことができるのだ。そして魔法を使えばある場所へ行かなきゃ直らないダメージも魔法の力で直すことができるし、最高の魔法をおぼえれば死んでしまった仲間もよみがえらせることができる。ナカジマの手が届かない部分を助けてくれるのがユミコなのだ。



←魔法を使って、多数で現れた敵を一気にやっつけてしまうのだ。

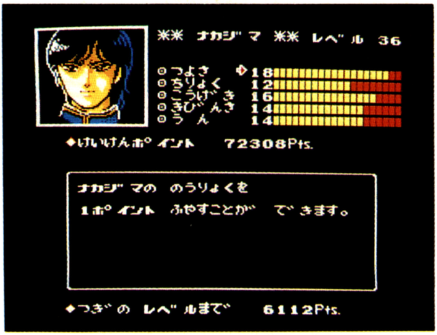


←レベルが上がれば武器による攻撃だってずいぶんと強力になるのだ。

まずここからゲームははじまる！

能力画面の見かたと振りわけ法

ゲームをスタートして、魔宮に突入する前にすべきこと、それが能力の振りわけだ。まずここからゲームははじまっているのだ！

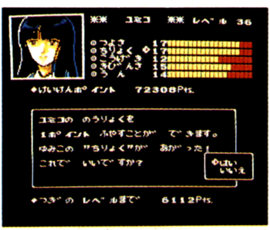


能力画面はゲームスタート時の初期値振りわけのときと、レベルアップしたときに現れる。

これまでのＲＰＧはレベルアップすると各要素が決まった数字だけ上がっていったが、このゲームはちがう。レベルアップすると能力ポイントを１与えられ、それをプレイヤーであるキミ自身が５つの要素のうちの１カ所に加えることができる。

各要素の最高値は20。合計が100だ。レベルの最高は61。

さあ、キミはどのように上げていく？



⬆➡レベルアップしたときの能力画面だ。どの要素を上げるか、考えさせるね。

各能力の内容

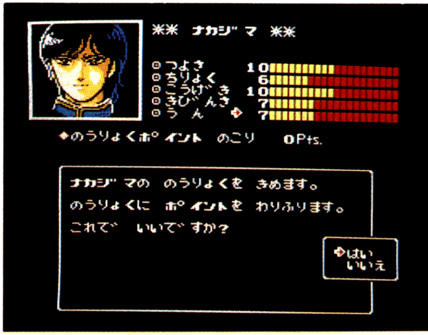
つよさ	攻撃するときに与えるダメージを上げ、敵の攻撃を受けたあとのダメージを小さくする。また、ＨＰの上がり幅が大きくなるのだ。
ちりょく	魔法そのものの力を上げる。同じ魔法でも〝ちりょく〟が高いほうが効果も高いのだ。また、悪魔を仲間にする際にもかかわってくる。
こうげき	攻撃力である。もちろん高ければ高いほど攻撃力は高い。攻撃魔法を使う場合ほど与えるダメージが大きくなる。
きびんさ	戦闘時の攻撃順が早くなる。つまり、敵の攻撃を受ける前にこちらが攻撃できるかどうかなのだ。また、数値が高いほど逃げやすい。
うん	ほかの４つの要素にも影響する。高いほどすべての面でナカジマたちが有利になる。例えば、かかりにくい魔法もかかりやすくなる、という具合。

初期能力ポイント振りわけ法

■ナカジマの場合

それぞれの要素にあらかじめ５ポイントづつとキミが自由に振り分けることのできる15ポイントを加えて初期能力を設定するのだ。

ゲームの進行を左右する重大なことなので、慎重にやってくれよ。

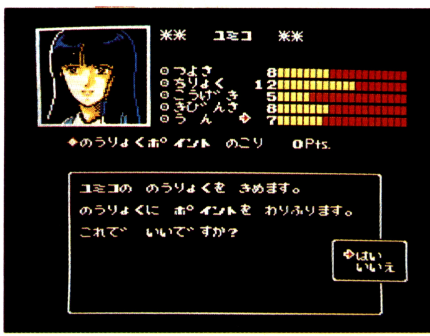


まずはナカジマ。彼は攻撃型のキャラクターだ。そのかなめとなる〝つよさ〟と〝こうげき〟に重点を置こう。

上の写真はひとつの例だが、〝こうげき〟と〝つよさ〟を各10ポイントにし、残りを均等に振り分けたバランスのいいパターン。このくらいが無難な線だ。

■ユミコの場合

ユミコの能力の特長はなんといっても魔法を使えること。だから〝ちりょく〟を中心に、次いで〝つよさ〟、〝きびんさ〟の順に上げておくのがいいだろう。ナカジマとユミコの〝ちりょく〟の合計が18を越えていると、最初からマッパーのほかに回復の魔法、メディをおぼえている。ナカジマの〝ちりょく〟を６以上、ユミコの〝ちりょく〟を12以上にしてメディをおぼえておこう。



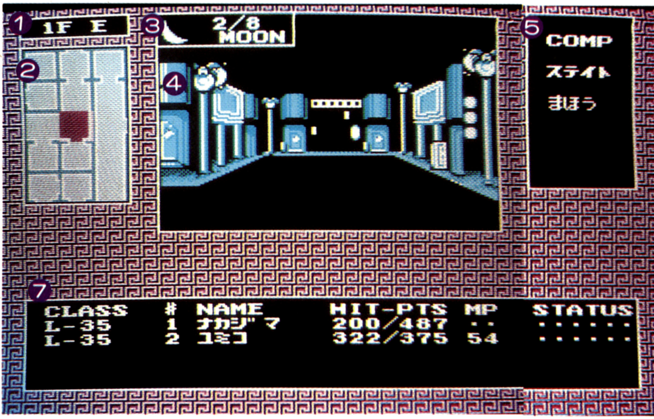
序盤戦の展開がとても楽になるぞ。

このパターンで振りわけるとどうしても〝こうげき〟が弱くなる。なるべくいい武器を持たせよう。

ゲームをはじめる前に—3—

プレイ画面の見かた

能力の振りかたもわかったし、さあ実戦だ、というのはアセリすぎ。まずこのページを読んで、画面の見かたをつかもう。



❶階数と視線の方向表示

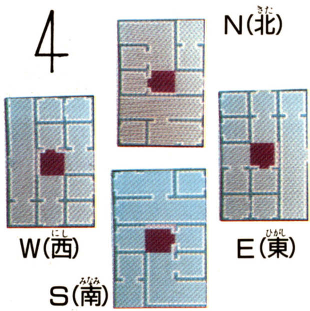
現在いる階と視線の向いている方向を表わす。慣れて、地形をおぼえてくると、マップを使わずにこの表示だけで歩き回れるようになる。ダークゾーンではこの表示がもっとも重要になる。

❷マップ

ユミコがマッパーの魔法を使うことにより、マップが表示される。視線の方向で、マップの方向も変わるので、見るには慣れが必要。

❸月の状態

時間の経過をあらわす。16歩ごどに8分の1づつ変化する。ただし満月(FULL MOON) は32歩で変化する。また新月(NEW MOON)になるとマッパーの効力が切れる。月が満ちているほど敵は強い。



⬆4つのマップは1か所でそれぞれNSEWに向いた時のものだ。視線のちがいがどれほどのものかわかるかな？

④メイン画面

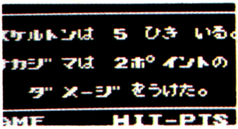
3D迷路の表示がこの画面だ。どのような画面はどんな形のマップなのかわかっているとマッパーを使わなくても歩き回れるようになる。そのためには慣れるしかないだろう。

⑤コマンドウインドー

コマンドが表示されている部分だ。コマンド左のカーソルを動かして選択し、Ⓐボタンを押して決定する。コマンドの操作はすべてこのコマンドウインドー内で行なわれる。

⑥メッセージウインドー

各種メッセージの表示部分だ。ふだんは現れていないが、戦闘時やイベント内では、そのメッセージの大きさに応じて現れる。



←これは戦闘時のメッセージ。他にもいろいろ。

⑦キャラクターウインドー

ナカジマ、ユミコ、現在連れている仲魔の状況を表示するウインドーだ。メイン画面とともに重要な表示部分だ。

CLASS(クラス)

ナカジマとユミコの場合は現在のレベルを、仲魔の場合はその種族を表示する。ほかの部分とくらべてあまり重要ではないので、常に気にする必要はない。

NAME(ネーム)

ナカジマ、ユミコ、仲魔の名前が並んでいる順番に表示されている部分だ。わかりきったことと言えばそれまでなんだけど、戦闘時には一応注目しておこう。

HIT-PTS(ヒットポイント)

左の数字が現在のHPを、右の数字が最大HPを表示している。戦闘時にもっとも注目するべき表示部だ。

MP(マジックポイント)

最大MPではなく、現在あるMPの量を表示してある。

ユミコのMP表示はつねに気にしておくべきだろう。

STATUS(ステータス)

戦闘時に決定したコマンドと魔法、また敵の魔法や特殊攻撃にかかった時の状態を表示する部分だ。コマンド終了または特殊攻撃から解放された時に表示は消える。

➡最大HPと現在のHPの差の大小で戦術を変えていくことも必要となってくるのだ。



ゲームをはじめる前に―4―

なにはなくともまずコマンドから

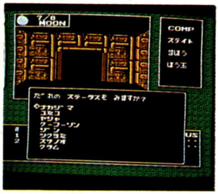
基本コマンドの使いかた

このゲームはコマンドの使いかたをしっかり把握していないと、時間がかかるばっかり。早いうちに慣れておくようにしよう。



■ 自由自在に使いこなそう

まずは戦闘時以外に使う基本コマンドの説明をしよう。基本的に４種類ある。まずはこの４種類の内容と効果をつかむことが大切だ。常に自分たちの置かれた状態を把握することなのだから。自分を見失なってはルシファーは倒せないぞ！



COMP（コンピュータ、ナカジマのみ）



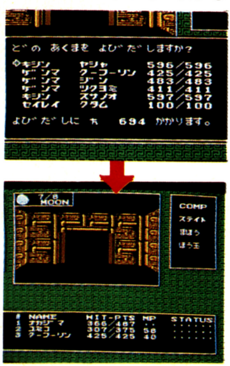
■ さらに3つにわかれる

ＣＯＭＰのコマンドはさらに「よぶ」、「もどす」「いちがえ」の３つにわかれているのだ。



↑仲魔をあやつる３つのコマンド。

■ よぶ 魔界にいる仲魔を呼び出すにはこのコマンドを使う。仲魔になったからと言って、タダで来てくれるワケではなく、ちゃんと魔ッ貨を取られてしまう。

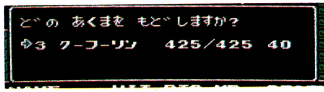


➡仲魔のクーフーリンが戦線に参加。次はいちがえをしよう。

反対に言えば魔ッ貨がないときは仲魔を呼びたくても来てくれない。魔ッ貨のムダ使いには注意しよう。

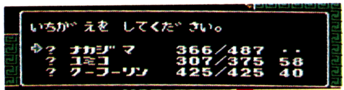
呼び出す時に必要な額は、その仲魔によってまちまちで、強い仲魔ほど高い魔ッ貨がかかる。

■ もどす 現在連れている仲魔を魔界に戻すときに使う。魔ッ貨はかからない。



■ いちがえ

パーティー内で並ぶ順番を変える時に使う。後ろほど戦闘時にダメージを受ける確率が下がる。前に並べると盾がわりになるのだ。





↓クーフーリンは盾の役目をしてもらうのだ。

ステイト（ナカジマ、ユミコ）

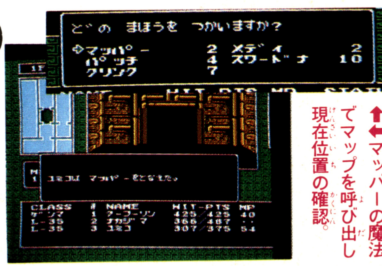
ステータス画面を呼び出す時に使う。いつレベルアップするのかを知りたい時や、仲魔の使える魔法や能力を知りたいときに使う。常に自分たちの状態をつかめ。



←現在の状態はこれで一目でわかる。

まほう（ユミコ）

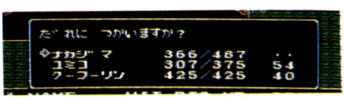
戦闘時以外に使える魔法を使うコマンドだ。仲魔は戦闘時しか魔法を使えないので、ユミコだけのコマンドだ。どの魔法を誰にかけるのかを決めればＯＫ。



↑←マッパーの魔法でマップを呼び出し現在位置の確認。

ほう玉（ナカジマ、ユミコ共同）

宝箱の中や、倒した敵が落としていく宝玉を使うとＨＰが満タンになる。これを使うコマンドが「ほう玉」だ。



↓戦闘時に使えないのがちょっともったいない。

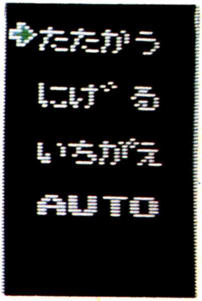


ゲームをはじめる前に—5—

効率良い戦いで経験値をかせげ

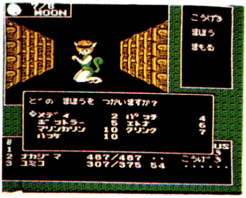
戦闘コマンドの使いかた

基本コマンドをおぼえたら次は戦闘コマンドだ。これはコマンドの使いかたをおぼえるだけではあまり意味がないのだ……！



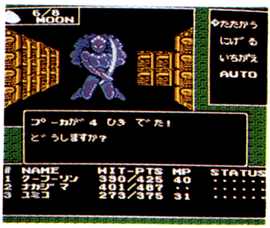
■ パターン決定が生死を決める

戦闘はただ戦っていればいいものではない。どんな戦いかたをするかによって、戦闘のうまいへたがはっきりとわかってしまう。うまければゲームオーバーになることはないし、へただとすぐに終わってしまう。ウデが試されるぞ。



■ たたかう

戦闘コマンドは４種類あるが、まずは基本中の基本、「たたかう」からいってみよう。この「たたかう」はナカジマやユミコ、仲魔の戦いかたをマニュアルで決めるコマンドなのだ。

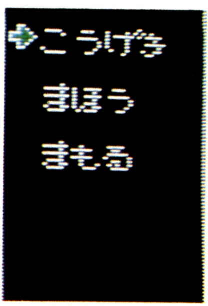


←敵出現！ 戦ってやっつけてしまおう。



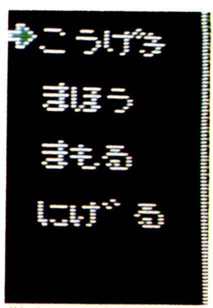
ナカジマの“たたかう”

ナカジマは３つのコマンドがある。



ユミコの“たたかう”

「こうげき」か「まほう」か、使い分けが肝心。



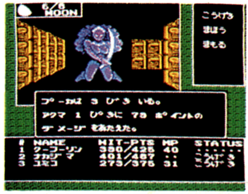
仲魔の“たたかう”

連れている仲魔の能力で使いわけよう。

共通の3コマンド

■ こうげき

「たたかう」の中でもっともよく使うのがこの「こうげき」だ。ナカジマ、ユミコは武器で、仲魔は魔法以外での攻撃で敵にダメージを与える。

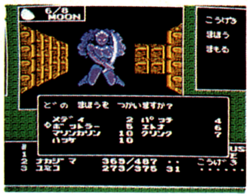


←ちゃんとダメージ量も表示される。

■ まほう(ユミコ、仲魔のみ)

ユミコと仲魔だけが使える。魔法を使って攻撃したり、HPを回復させるためのコマンドだ。

ステータス表示に使う魔法が表示される。



←ボットラーで複数の敵にダメージを与えるのだ。

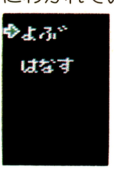
■ まもる

敵の攻撃から身を守るために使う。このコマンドを使って敵からダメージを受けると、通常の½以下のダメージになる。

ナカジマのみ使えるコマンド

■ COMP

コンピュータを使うためのコマンドだ。さらに2種類のコマンドにわかれている。



■ よぶ

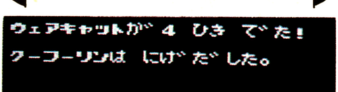
戦闘中に仲魔を呼ぶために使う。呼ばれた仲魔はひと区切りつくまでパーティーの最後尾にいる。

■ はなす

敵にはなしかけて、仲魔にするためのコマンドだ。このコマンドは決定されたときにすぐ使われる最優先コマンドだ。



仲魔のみ使うコマンド



にげる

仲魔が「にげる」だと、魔界まで逃げてしまうことになる。もちろんもう1度呼び出すには魔ッ貨がかかる。

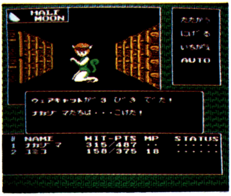


たたかう以外の戦闘コマンド

■にげる

パーティー全員で戦わずに逃げ出すコマンドだ。逃げられる場合は「にげだした……にげのびた」と表示されるが、たまに「こけた」場合もある。ちなみに魔王からはどんな場合でも絶対に逃げることはできない。

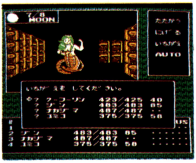




➡うまく「にげられた」場合はいいけど「こけた」だと大変。敵が容赦なくおそいかかってくるぞ。

■いちがえ

戦う前にパーティーの順番をかえるコマンドだ。戦闘には関係なくかえることができるので、ＨＰの状況を頭に入れてかえよう。



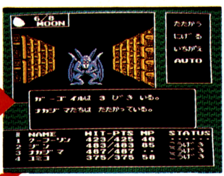
⬅やはり仲魔を盾にして、ナカジマとユミコは後ろにつける。

■AUTO(オート)

「こうげき」を自動的に行い、戦闘が終了するまで続ける。このときダメージ表示は出ないので、ＨＰ表示をよく見て状況をつかもう。解除するにはⒷボタンを押せばいいが、区切りがつくまで解除不能。

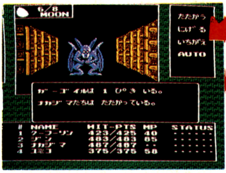
➡まず全員「こうげき」の表示が出て、ガーゴイルと戦う。

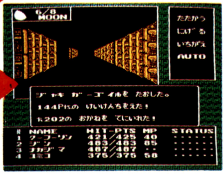




⬅クーフーリンの攻撃でガーゴイルは1匹やっつけられた。

➡ひと区切りついてガーゴイルは1匹だけになってしまった。





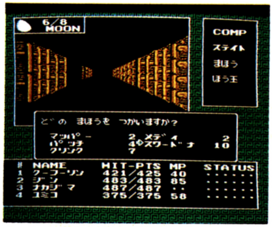
⬅そしてガーゴイルは全滅。あっという間にケリがついたのだ。

コントローラの使いかた

Ⓐボタン……コマンド決定

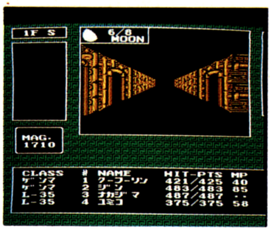
選んだコマンドを決定するのがⒶボタンだ。また、基本コマンドを使うため、呼び出すのもⒶボタンの役目だ。

つまりはコマンド関連のボタンであって、ただ進んでいる時には使わないのだ。



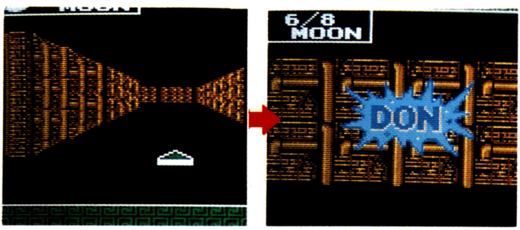
Ⓑボタン……コマンドキャンセル、プレイ画面切りかえ

選んだコマンドをキャンセルし、再入力の状態にするにはⒷボタンを使う。また、プレイ画面を左右にスクロールさせるのにも使う。マッパーの効力がある場合、わかっている地形を進むときはマップを消して進むと能率的だ。



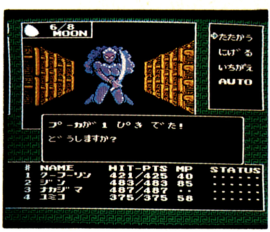
✚ボタン……進行方向決定とコマンド選択

進行方向を変えるのは上以外の３つで、決めた進行方向に進むのが上のボタンの役割だ。



進むとマークが一瞬だけ現れる。また、壁にぶつかると“ＤＯＮ”という表示と音が出る。

コマンド使用のときは上下でコマンドを選ぶ。使いたいコマンドのところでカーソルを止め、Ⓐボタンを押せばＯＫだ。



ゲームをはじめる前に―7―

仲間に関する情報はすべてここに

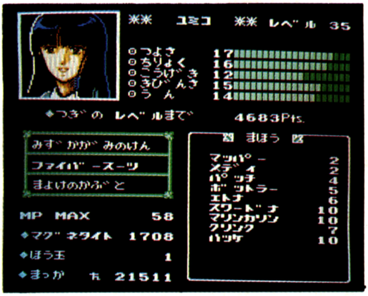
ステータス画面の見かた

状況をしっかり把握して進まなければならないこのゲームにとって、ステータス画面はとっても重要だ。常に自分のステータスを気にしつつ、様子をうかがいながら進めるクセをつけておこう。



ナカジマ

画面右上は現在の能力配分、左中央が現在の装備で、その下が、現在持っているマグネタイト、宝玉、魔ッ貨の量だ。右下は現在ナカジマが持っているアイテムのすべてが表示される。中央は現在までの総経験値だ。



ユミコ

ユミコのステータス画面はナカジマと若干ちがっている。まずユミコはアイテム表示ではなく、現在使うことのできる魔法のすべてを、中央の数字は次にレベルアップするまでに必要な経験値を示している。



仲魔たち

仲魔のステータスはナカジマ、ユミコにくらべてずいぶんとアッサリしている。能力配分と、使える魔法（3種類まで）のリストと、マグネタイトの消費量にかかわる抗体ポイント値。そして自分の姿だけだ。

RPGだから忘れちゃいけない

ゲームオーバーとパスワード

ゲームオーバー➡コンティニュー

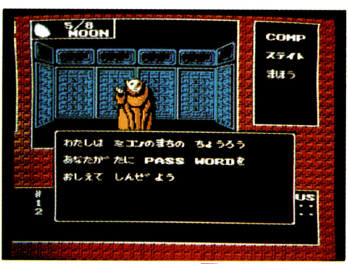


魔ッ貨は半分、宝玉は0になる

ゲームの途中でやられると、次に倒すべきボスの姿が現れ、ゲームオーバーとなる。コンティニューできるが、宝玉はゼロ、魔ッ貨は半分になってしまう。パスワードを有効に使おう。

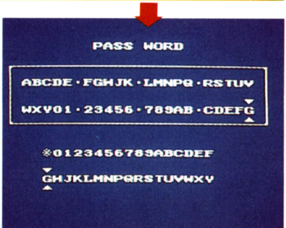


パスワード

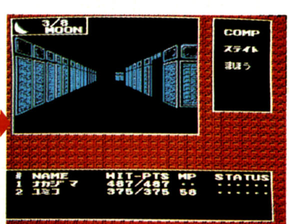


パスワードを取ったときの状態がそのままで続けられる

パスワードは最高40ケタもあるが、パスワードをとったときの状態のままコンティニューされる。レベルが上がったらとにかくパスワードをとっておこう。これは基本中の基本。



➡このパスワードでは絶対にコンティニューできない。



ゲームの基礎知識

飛鳥の大魔宮がゲームの舞台だ

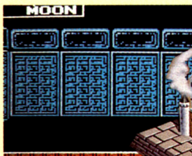
ゲームの舞台となる飛鳥。ルシファーの大魔宮は6つのエリアにわかれている。最初は単純な構造だけど、先へ進めば進むほど罠だらけの複雑な構造になっている。マップを見ながら進んでいこう。

ゲームの進行とエリア

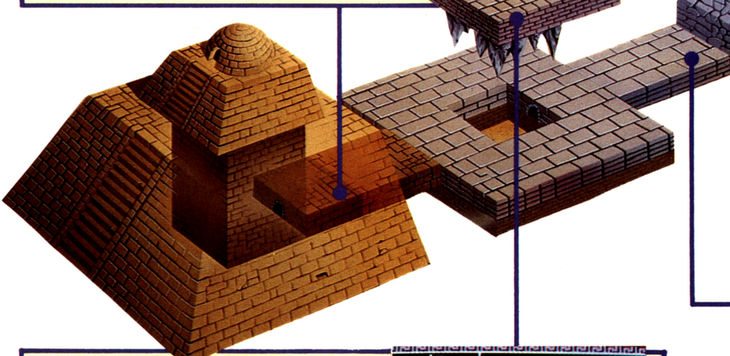
1～5エリアまでは、それぞれのエリアに1匹づつ、そのエリアを統治する魔王がいる。順々に魔王たちを倒し、6エリア、アンフィニ宮殿にいる大魔王・ルシファーを倒せばゲームはクリアとなる。

エリア1 ダイダロスの塔

スタートは8階のミコンの街からだ。ここで武器をそろえ、1階にいるミノタウロスを倒すことが目的だ。

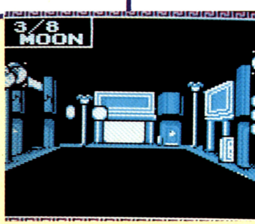






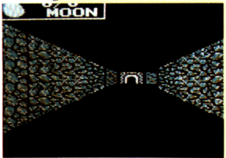
エリア2 天空の街ビエン

メデューサの魔力により、石と化してしまったエリアだ。4階にいるメデューサを倒すと街は元の姿に戻る。そして周遊券を手に入れると3、4、6エリアへワープできるのだ。



エリア4 マズルカの回廊

8階の大フロアを中心に2方向へ伸びる巨大な回廊だ。その構造はこれまでのエリアよりもはるかに複雑。

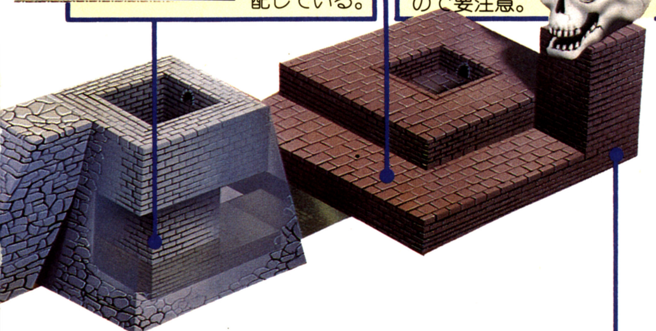


魔女王へカーテが支配している。

エリア5 炎の腐海



1歩進むごとに1ダメージを受けるこのエリアには、イザナミが捕われている。救い出せ。支配する魔王セトは格段に強いので要注意。



エリア3 ヴァルハラの回廊

かつて中島と弓子の手によって倒されたロキが復活し、このエリアを統治している。

このあたりの敵から本格的に強くなってくるので、じゅうぶんにレベルアップしてから進め！

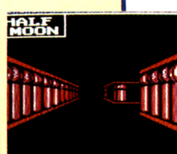


ロキを倒せばクリア。

エリア6 アンフィニ宮殿

ルシファーが直接支配するアンフィニ宮殿。超複雑な構造のこのエリアは青の大広間と赤の塔にわかれる。そして目ざすルシファーは赤の塔の8階にいるのだ。





ナカジマたちを陥しいれる

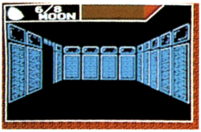
魔宮の中の仕掛けとイベント

魔宮の中にはさまざまな仕掛けやルシファーの仕組んだ罠がある。また、キミに味方するイベントなども数多い。これらの性質を理解し、自分に有利なように使うのがゲームクリアのための早道だ。

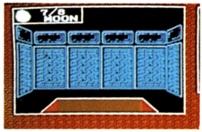
さまざまな仕掛け

階段（昇り、降り）

何層も重なっている魔宮の昇り降りはこの階段が基本だ。階段のある場所に来ると「つかう」、「つかわない」を聞いてくるぞ。



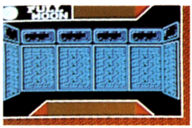
↑これが昇りの階段。はしごはないけどね。



↑下りはいかにも階段らしい。

エレベーター

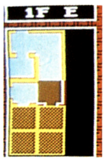
何階分がすっ飛ばして昇り降りすることができるが、何らかのアイテムを持っていないと使うことができない。

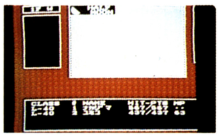


←上下に階段のしるしがエレベーター。

ダークゾーン

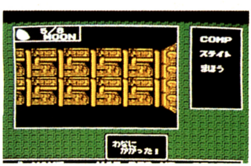
まったく闇の部分で、何も見えなくなってしまう。マッパーの効力があっても、マップ表示が消えてしまうので、ダークゾーン内を移動する時は、マップ表示上の方向指示を見忘れないこと。




←↑あたり一面まっ白。左マップの茶色い部屋がそう。

ダメージゾーン

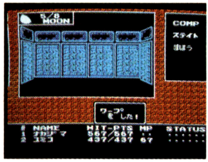
そこの部分を通るとルシファーの罠にかかってしまい、ダメージを受けてＨＰが減ってしまう。現在のＨＰの２分の１か４分の１が減らされるが、ランダムだ。



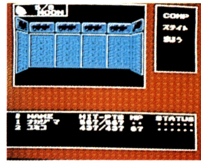
←なかなかキツイ場所にあったりする。

ワープ

特定の部屋から特定の部屋へ自動的にワープしてしまう。上手に使えば役に立つ場所とまったくの罠でしかないところの2パターンがある。



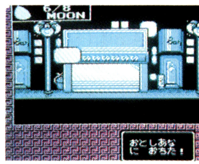
⬆この部屋がワープゾーン。どこへ行くのかな？



⬆同じような場所だけど、ここがワープ先なのだ。

落とし穴

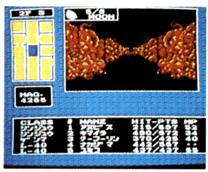
これもワープと同じような罠で、1階下に落とされる場所と、数階分落とされる場所とがある。ただし、落とされた場所の座標は落とし穴の座標と同じ。



⬅おっと、落とし穴。落ちた先は……？

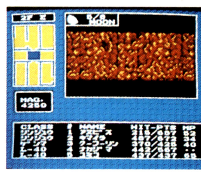
ターンテーブル

歩いていると突然音がして、方向を狂わされる場所がある。これがターンテーブルだ。狂わされる方向はランダムだ。



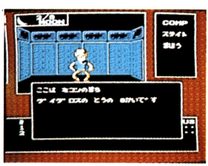
⬆とりあえずまっすぐに進んでみよう。

⬇ピュッという音とともに方向が変わってしまった。



情報

キミたちの冒険を助けてくれるのが魔宮内に住む人々だ。彼らの情報は正確なので、つねに参考にしよう。





宝箱

部屋の中に置いてある宝箱は宝玉やアイテムが入っているが、ときどき敵キャラが隠れていることがあるので開ける時は気をつけろ。



⬆さて、中にはいったい何が？　緊張の一瞬。



⬆1200魔ッ貨が入っていた。ラッキー！

女神像

女神像の言う通り目を閉じるとビエンの街2階のダークゾーンにワープする。情報をくれる場合もある。

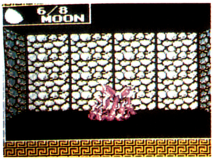




←目を閉じたキミたちはビエンの街へ！

アメジスト

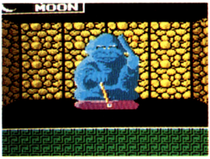
ラグの店でアイテムを手に入れるために必要。戦いのときに敵に差し出すと魔王以外は逃げられる。



←はじめて見たときはいったい何なのかわからなかった。

催眠術士

部屋に入ってしばらくすると催眠術をかけられて、スタートに戻される。このとき５魔ッ貨くれる。



←催眠から脱出するにはⒷボタンを押せばいい。

辺境の店

武器、防具の店だ。ここ以外では買うことはできない。全魔宮内に6か所あり、先のエリアの店ほど強いアイテムを売っている。その分値段も高くなるけど。



←こまめに買い換えず、1度にドーンと買おう。

回復の泉

減ってしまったＨＰやＭＰを回復する。死んでいる時やステータス表示に〝PALSY〟、〝STONE〟などと表示されている時はダメ。１のダメージに対し１魔ッ貨かかる。



←ミコンの街とビエンの街にだけある。

ラグの店

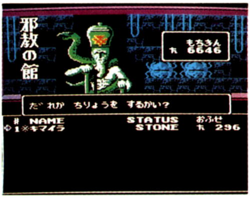
ヴァルハラ以後のエリアにひとつづつ、計４か所ある。ここの主人は変人でお金には興味がなく、アメジストとの交換以外ではアイテムをゆずってくれないのだ。



←4軒ともみんな同じ顔をしているヘンなヤツ。

邪教の館…２通りの役目がある

1 死んだ者をよみがえらせる。特殊攻撃の状態から回復させる



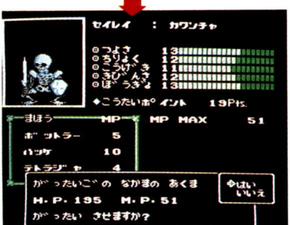
➡死んだ仲間をよみがえらせてくれるのだ。

死んでしまった仲間をよみがえらせたり、"PALSY"、"STONE"、"POISON"の状態から回復してくれる。かかる魔ッ貨は、そのときのレベルによってまちまち。ミコンの街にあるだけなのがツラい。

2 仲魔と仲魔を合体させて、新たな仲魔をつくり出す



➡○印の組み合わせを選んで合体させよう。



➡これが合体後の図。レベルが低いと合体できないことも。



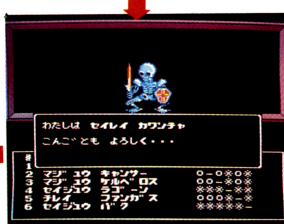
このゲームの目玉、仲魔どうしの合体をしてくれるのがここだ。

合体させるには、まず連れているパーティー全員が生きていなくてはならない。

店に入ると、「どの悪魔を変身させますか」と聞いてくるので、まずそれを決める。画面下に組み合わせ表が現れるが、※印はすべてドリアードになってしまう。そして合体後の画面を見たあと、合体させればＯＫ。新仲魔が現れる。

⬇画面が光り、いよいよ誕生だ。







➡できたのは精霊・カワンチャ。ガイコツの姿がなかなか頼もしいヤツだ。さあ、戦闘に戻ろう。

こいつがなきゃ敵は倒せない

武器と防具

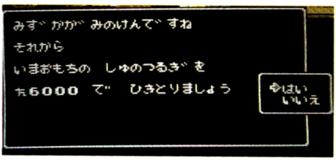
辺境の店で売っている



➡キレイなおねーさんが店の主人なのだ。

全魔宮内には6つの辺境の店がある。ここは武器と防具を売っている店だ。店員の女性が「なにをおさがしですか」と聞いてくるのでどの武器がほしいかを選べばOKだ。

下取り価格

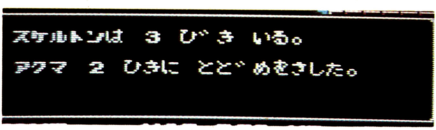


➡買った時の半値で下取りしてくれる。

武器、防具はそれぞれひとりに1種類づつしか装備できない。買い換えるときは当然下取りに出すことになる。売値の半分が買い値。

武器 最大攻撃回数

特定の武器は1度の攻撃で複数の敵に同時にダメージを与えることができる。



防具 ユミコは盾を装備できない

ナカジマの装備は武器、よろい、盾、カブトの4種類だが、ユミコは盾を装備できない。当然その分だけ防御力が劣るので、パーティーの順番は後ろであればあるほど良い。ダメージを受ける回数を少なくしてやるのだ。



⬅武器、よろい、かぶとだけしか装備できない。

辺境の店で売っている武器・防具リスト

表内の“MAX”は最大攻撃回数エリアは1～6まで順に、ダイダロス、ビエン、ヴァルハラ、マズルカ、炎の魔海、アンフィニ。

武器名	MAX	値段	使用者	エリア	由来	
ジャックナイフ	1	80	共用	1	ステンレス製の小型ナイフ。最初にユミコに持たせよう。	武器
ヌンチャク	2	130	中島	1	カンフーで有名な2本の棒を鎖でつないだ武器。まずナカジマに。	
短剣	1	195	中島	1	西ドイツ製（切れ味では有名）のステンレス製の小さな剣。	
サソリむち	2	280	弓子	1.2	皮製のむちの先に小さいナイフをつけてある武器。なかなか強力。	
クサリがま	2	400	中島	2	かまと分銅を鎖でつないである日本古来からの武器。	
かたな	1	600	中島	2	日本製で、高い鍛冶技術によって作られている高強度の刀。	
プラチナの短剣	1	990	弓子	2.3	ステンレス製の短剣とは一味ちがう切れ味のあるプラチナ製短剣。	
モーニングスター	3	1400	中島	3	長い棒の先に鎖でトゲのある鉄球をつけてある中世から伝わる武器。	
銘刀 こてつ	1	2600	中島	3	あの新撰組近藤勇が使ったと言われる伝説の刀。	
水鏡の剣	1	3000	弓子	3.4	姿をいつわる魔物の本性を映し出す鏡の剣。	
菊一文字	1	3700	中島	4	朝廷に認められたという印である菊の紋が入った刀。	
炎の十手	2	5000	中島	4	神田明神の近くで発見された謎の十手。江戸時代のもの？	
乱舞の剣	8	5500	弓子	4.5	持つ者の嵐のように乱舞させ、敵をなぎ払う強力な剣。	
ソウルオブナイト	1	6900	中島	5	西洋の剣で、かつて持っていた騎士の魂が宿っていると言われる。	
オリハルコンの剣	1	9000	中島	5	伝説の大陸アトランティスに伝わる地上最強の金属を使った剣。	
朱の剣	4	12000	弓子	5.6	魔物が苦手とされる硫化水銀が塗りこめられている剣。	
死神のかま	3	20000	中島	6	死神が死者の体と魂を切りはなす時に使うという大がま。	
ペルセウスの剣	4	30000	中島	6	神話の勇者ペルセウスが使ったといわれる名剣。	
オーラの剣	2	50000	共用	6	サイコパワーを秘め、オーラを放つ最強クラスの剣。	

	防具名	値段	使用者	エリア	由来
よろい	コンバットスーツ	140	共用	1	布製の戦闘服。動きやすいのだが防御力はあまりない。
	鎖かたびら	800	中島	1.2	細い鎖を編み上げたよろい。軽くて丈夫だ。
	ブレストプレート	2200	中島	2.3	金属製で、胸当て型のよろいになっている。
	ファイバースーツ	4600	弓子	3.4	カーボンファイバー製の戦闘服で軽くて丈夫。
	かっちゅう	9000	中島	4.5	西洋の騎士が着けていた全身型の金属製のよろい。
	オリハルコンのよろい	18000	中島	5.6	オリハルコン製のよろい。高い防御力がある。
	オーラのよろい	37000	共用	6	サイコパワーを秘め、オーラを放つよろい。
盾	樫の盾	150	中島	1	丈夫な樫材で作られた盾だが、しょせんは木製である。
	鋼鉄の盾	500	中島	2	鋼鉄製で防御力は樫の盾とはくらべものにならないほど高い。
	セラミクスの盾	1000	中島	3	超硬セラミックで作られた頑丈な盾。
	プラチナの盾	6000	中島	4	プラチナ製の盾だが、値段の割にいまいち。
	オリハルコンの盾	12000	中島	5	オリハルコン製の盾。伝説の金属だけに威力は高い。
	オーラの盾	25000	中島	6	オーラの光がうっすらと輝く盾。サイコパワーを秘めている。
	獅子の盾	?	中島	5	魔王セトが持っている最強の盾。その防御力は絶大だ！
カブト	ヘルメット	130	弓子	1	戦闘用のヘルメットだが、あまり防御力はない。
	ケブラーヘルメット	500	共用	2	新素材ケブラーを使った、軽くて丈夫なヘルメット。
	魔よけのカブト	1000	弓子	3	魔法をよける効果を持つふしぎなカブト。
	エンジェルリング	4000	弓子	4	天上界の民がつけている天使の輪。防御力は高い。
	やしゃの面	10000	中島	5	やしゃの魔力を秘めた魔よけの効果が高い面。
	オーラのカブト	25000	共用	6	サイコパワーを秘めた、オーラが輝くカブト。

そして謎の武器・防具がある？

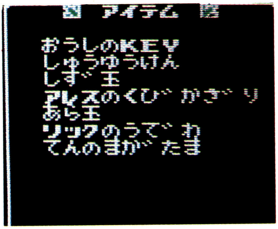
セトの持っている獅子の盾、これと同じように最強の武器、防具が隠されているという。キミは見つけられるか？

重要じゃなさそうで、実は重要！

アイテムについて

このゲームには道具としてのアイテムを使うコマンドはない。じゃあどういうことかというと、下の通りなのだ。

ナカジマしか持てない



アイテムを持つことができるのはナカジマだけだ。ユミコが魔法を使えるように、ナカジマはアイテムを持てるのだ。

アイテムは見つければそのままナカジマの手に入り、ステータス画面のアイテム表示に出る。ただし、これまでのＲＰＧとは使う方法が一味ちがうのだ。

アイテム使用のコマンドはなく、自動使用



➡セトと対決！ 戦闘開始、だけどその前に……。





⬅ブルーシーのいななきを使われたセトは苦しそう。アイテムの効果、おわかりかな?

手に入れたアイテムは、使うべき場所に来たら自動的に使ってくれるのだ。戦闘時に使うべきアイテムは、攻撃前につかえるのだ。また、手に入れた直後に効果が現れるものもある。ただし、アメジストだけは例外だ。

どんなアイテムが手に入るのか
どんな効果があるのか
すべて大解剖マップで詳しく紹介！

このページではくわしいアイテムの効果は説明しない。後半の大解剖マップに解説してあるので見てほしい。

この手のRPGには不可欠だ！

魔法について

魔法は全部で35種類。さまざまな力を持った魔法がたくさんあるのだ。１度に全部おぼえろとは言わないけど、早く使いこなしたい。

ユミコが全て使えるわけではない

ユミコはすべての魔法を使えるわけではなく、攻撃型の一部とあとはさまざまな魔法を適当に使うことができる。残りは仲魔が使えるのだ。仲魔を選ぶときは、魔法のバランスにも気をつかおう。



攻撃型　敵に直接ダメージを与える攻撃の魔法だ。

種類	ランク	名称	効力	ユミコ	MP	MAX
念動波	1	サイ	術者の念動力によって攻撃をする。ただし、ほかの攻撃魔法よりは力が劣る。ターラガなどの鬼女、ウェアウルフなどの獣人には効き目が弱い。	×	1	1
	2	サイコ		×	4	2
	3	サイキック		×	8	3
	4	サイクロン		×	12	4
火炎	1	ボット	ユミコのボットラーはおぼえたての頃はなかなか強烈な威力を発揮する。ケルベロスなどの魔獣に対しては効き目が弱い。	×	2	1
	2	ボットラー		○	5	2
	3	ボアットナ		×	10	3
	4	カボアット		×	15	4
凍結	1	ブリズ	かけた相手を一瞬の間氷らせてしまいその区切りの攻撃をさせない（攻撃前に術がかけられたとき）。悪霊、夜魔に弱い	×	5	1
	2	ブリザー		×	10	2
	3	ブリザトン		×	14	4
電撃	1	カンデ	注意したいのはサキュバスの使うカンデオン。邪鬼に対して効き目が弱い。	×	4	2
	2	カンデオン		×	9	4
破魔	1	ハマ	聖なる力を使うので、敵は使えない。邪神、魔王もさすがに破魔には弱く、妖獣に対しては効き目が落ちる。	×	5	1
	2	ハッケ		○	10	1
	3	ハキョウ		×	15	1

防御型　仲間の身を守るために使う。

種類	名称	効力	ユミコ	MP	MAX
力	ハイパー	仲間の力を精神力によって高め、攻撃力を上げる。１回の戦闘中のみ有効。	×	2	—
防壁	テトラジャ	精神の壁をつくり、エナジードレイン攻撃を完全にふせぐ。	×	4	—
封魔	エトナ	相手より魔力が勝っている場合に有効。気合いで相手の魔力を封じこめるのだ。	○	6	3

表中のランクはその種の魔法の強さを、ユミコは、ユミコが使えるかどうか、MPは使用MP量、MAXは１回の魔法でかけることのできる最大数を表わしています。

攻撃補助型　攻撃しやすくするための魔法。

種類	名　称	効　　力	ユミコ	MP	MAX
幻影	ドルミン	悪魔たちの前に幻影をつくり出し、攻撃されにくくなる。敵をCLOSEするのだ。	×	3	1
混乱	プリンパ	悪魔の精神を混乱させて、攻撃されないようにしてしまう。プッツンさせるのだ。	×	5	2
金縛	ノップ	敵を金しばりにして、動きをとれなくさせてしまう。	×	7	2
魅了	マリンカリン	敵の心を操り、身動きをとれなくさせてしまう。女性系の敵がよく使う。	○	10	3
催眠	グッスリト	敵を眠らせて、こちらの思うままに攻撃することができるのだ。	×	10	3

治癒型　キズを受けた体を直してくれる魔法だ。

種類	ランク	名　称	効　　力	ユミコ	MP	MAX
治癒	1	メディ	かけられた者の知力に応じた値のHPを回復させる。	○	2	1
	2	メディカ	現在戦っている仲間全員にメディをかける。	×	6	5
	3	メディカル	HPを最大値まで回復することができる。	○	8	1
覚醒	－	パッチ	CLOSE、SLEEPされた状態からぬけ出すことができる。	○	4	1
浄化	－	クリンク	STONE（石化）、PALSY（まひ）などの状態を回復できる。	○	7	1
復活	－	リカーム	死んだ者をHP１の状態によみがえらせることができる。	○	20	1

特殊型　これまでのどれにも入らない特別な魔法

種類	名　称	効　　力	ユミコ	MP	MAX
降魔	サバト	コンピュータなしで仲魔を呼び出すことができる。	×	8	－
パスワード	スワードナ	戦闘時以外なら、どこでもパスワードを見ることができる。	○	10	－
帰還	スタルト	どこからでもスタート地点に戻ることができる。	○	12	－
透視	マッパー	マップを見ることができるが、新月のときは効果がない。	○	2	－
吸魔	キュマ	敵のみ使う。ユミコ、仲魔のMPが吸い取られてしまう。	×	－	1

表中のランクはその種の魔法の強さを、ユミコは、ユミコが使えるかどうか、MPは使用MP量、MAXは１回の魔法でかけることのできる最大数を表わしています。

DDS 全悪魔大図鑑

このゲームの大きな魅力は次から次へと現れるさまざまな敵キャラだ。そのすべてのデータを完全に紹介しよう。

5つの種族がある

魔物は大きく５つの種族にわかれる。この５種族がさらに20の属性を持っているのだ。

魔族　さまざまな魔力を備えた悪魔たちだ。姿は比較的人間に近く、知能も高い。

鬼族　人間の姿に獣の魂が宿ったとも言える凶暴さを持つ種族だ。力まかせの攻撃が得意。

霊族　自然の霊気が実体化したものと、人間の悪霊が実体化したものを合わせて霊族という。

獣族　獣が魔物になったものまたは獣の姿をした悪魔のこと。魔力はあまりないものが多い。

外道　魔、鬼、霊、獣族のどれにもあてはまらない得体の知れない魔物たちだ。

さらに20の属性にわかれる

敵の10種属

決してナカジマたちの仲間にはなろうとしない凶悪で、不気味な魔物たちだ。



⬆魔王・ミノタウロス。強大な力を持つ難敵だ。ほえ声にびびってはいけない！

- **物怪〔モノノケ〕(外道)**
- **悪霊〔アクリョウ〕(霊族)**
- **幻獣〔ゲンジュウ〕(獣族)**
- **邪鬼〔ジャキ〕(鬼族)**
- **夜魔〔ヤマ〕(魔族)**
- **鬼女〔キジョ〕(鬼族)**
- **幽鬼〔ユウキ〕(霊族)**
- **妖獣〔ヨウジュウ〕(獣族)**
- **邪神〔ジャシン〕(魔族)**
- **魔王〔マオウ〕(魔族)**

上の属性が敵10種属だ。出会ったら即、戦うか、逃げるか決めよう。まちがっても話しかけるな。

中立の4種属

話しかけると仲間にすることができる魔物だ。ただし、いろいろな条件を出してくるので聞いてやらなくてはならない。満月のときには仲間になりにくい。

- 魔獣〔マジュウ〕(獣族)
- 獣人〔ジュウジン〕(鬼族)
- 地霊〔チレイ〕(霊族)
- 妖精〔ヨウセイ〕(魔族)



⬆剣を持ってはいるが、レッキとした妖精・プーカ。あの手この手で仲魔に!

味方の6種属

仲魔を合体させて、生まれてくるナカジマたちの味方だ。すべての仲魔が魔法を使うことができる。

さまざまな組み合わせをためし、より強い仲魔をつれて進もう。

- 精霊〔セイレイ〕(霊族)
- 聖獣〔セイジュウ〕(獣族)
- 幻魔〔ゲンマ〕(魔族)
- 鬼神〔キシン〕(鬼族)
- 神獣〔シンジュウ〕(獣族)
- 魔神〔マジン〕(魔族)



⬅カニの精霊・クタム。メディカルの魔法を持つ。



➡ナカジマたちのレベルが低いと合体できないことも。

DDSの悪魔たちは和洋入り乱れなのだ



⬅ネコマタである。かわいいのである。でも油断すると痛い目に!

このゲームに登場する悪魔たちは、そのほとんどが以前からいたもので、神話の中に登場する悪魔や人々の間に伝えられてきたものなのだ。だから悪魔たちの出身地と時代はバラバラ。日本神話の神はいるし、中南米に伝わる悪魔もいる。そこが楽しいところなんだ。

全悪魔大図鑑・表の見かた

敵種族

❶

HP	出現数
❷	❸

❹

使える魔法・特殊攻撃		
	❺	

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
❻	❼	❽	❾	❿

月対応	EXP	魔ッ貨	MG
⓫	⓬	⓭	⓮

❶名前　敵キャラクターの名前。

❷HP　ヒットポイント、体力値。

❸出現数　1回に現れる敵の最少から最大出現数だ。数値はランダムに決定される。

❹説明　敵の由来、特徴など。

❺使える魔法、特殊攻撃　その敵キャラが使う魔法や特殊攻撃だ。合計で3種類まで。

❻強さ　強さが高い敵ほど、HPが高く、強じんな体力を持つ。

❼知力　高いほどMPが高く、高度な魔法を使いこなせる。

❽攻撃力　1回の攻撃で与えるダメージの大きさ。

❾機敏さ　高い数値を持つ敵ほど、攻撃の順番が早くなる。

❿防御力　こちらの攻撃で受けるダメージの大きさを決める。

⓫月対応　低い数値を持つものほど、月の満ち欠けによる影響が大きく出る。

⓬⓭⓮　倒したときに得られる経験値(EXP)、魔ッ貨、マグネタイト(MG)それぞれ1匹あたりの値。複数の場合は匹数をかけた値だ。

味方種族

❶

レベル	HP	MP
❷	❸	❹

❺

使える魔法		
	❻	

強さ	知力	攻撃	機敏	防御	MG	仲魔
❼	❽	❾	❿	⓫	⓬	⓭

❶名前　もちろんそのキャラの名前だ。

❷レベル　味方にはナカジマたちと同じようにレベルがある。しかし、EXPを得てもレベルは上がらない。

❸HP　最大ヒットポイント。

❹MP　最大マジックポイント。

❺説明　おなじみの由来、特徴だ。

❻使える魔法　そのキャラクターが使うことのできる魔法だ。味方はすべて2種類以上の魔法を使いこなす。

❼〜⓫　敵種族の⑥〜⑪に同じ。

⓬MG　味方を連れているときに消費するマグネタイトの1歩あたりの量。

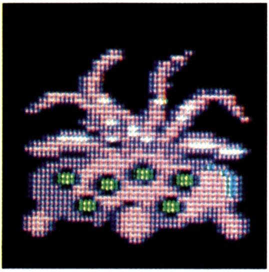
⓭仲魔　ナカジマたちのレベルがこの数値以下のときは、合体でつくれない。

注意!　中立のキャラクターは敵のときの表と味方になったときの表の両方が入っています。



敵の10種族、71匹

この10種族の敵はいかなることがあっても味方になることのない、残忍で忠実なルシファーの手下たちである。



ピンクルーパー

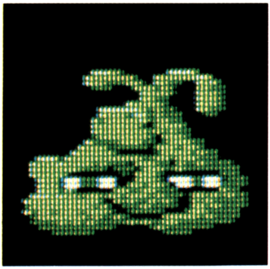
HP	出現数
15	1〜4

暗闇に明るく光る、イソギンチャクのような化物。最初のうちはコイツを倒して経験値アップ。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	6	7	8	7

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
1	2	8	8



グリーンスライム

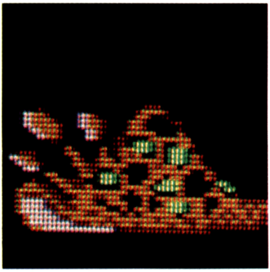
HP	出現数
20	1〜3

実体化できなかった悪魔が精気を求めてスライム状になったものだ。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	7	7	7	7

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
2	10	6	8



マッドスラッグ

HP	出現数
10	1〜5

泥のかたまりがルシファーの魔力によって巨大ナメクジ状に実体化したもの。群れに注意。

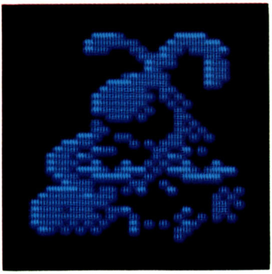
使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	6	7	7	7

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
1	3	13	0

物怪［モノノケ］

外道に属する正体不明の魔物。魔法を使うものは少ない。



ブロブ

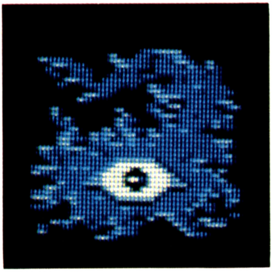
HP	出現数
32	1

黒いスライム。ダイダロスの塔に1匹だけいるスライムの割にカタく、手強いヤツだ。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
8	8	8	8	8

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
26	67	58	0



ウィルオウィスプ(青)

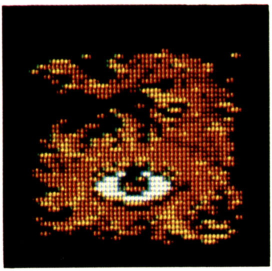
HP	出現数
22	2〜6

世の中に未練を残して死んだ男の魂がひとだまの形をもって現世でさまようようになったもの。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
8	7	7	8	7

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
4	9	3	4



ウィルオウィスプ(赤)

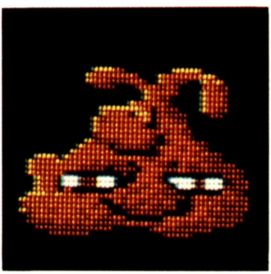
HP	出現数
36	2〜6

赤いウィルオウィスプは女性の魂だ。執念が強いだけ、青よりも強いのだ。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	7	9	8	7

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
13	40	23	4



スライムヘドロ

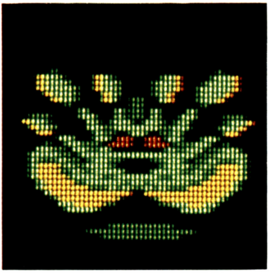
HP	出現数
48	1〜5

汚染された海の微生物の集合体が、ルシファーの魔力でコントロールされているものだ。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	6	8	7	7

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
12	22	13	8



メガプラナリア

HP	出現数
29	3～7

小型の軟体生物、プラナリアが巨大化したもので、形がまとまっている分スライムよりも強い。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	6	7	7	8

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
11	45	20	8



メデューサのかげ

HP	出現数
222	1～3

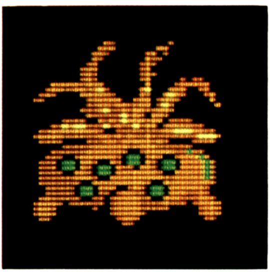
メデューサがその魔力で自分の影を実体化し、街を支配させている。魔力はメデューサと同等。

使える魔法・特殊攻撃

PALSY	STONE	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	14	14	14	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
120	80	59	0



サンドルーパー

HP	出現数
50	1

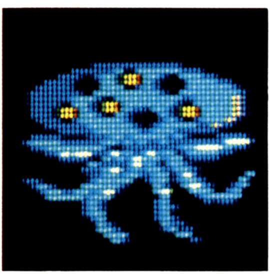
本来は砂漠に住む悪魔。強力な胃液で近づいてきた者をとかしてしまう。

使える魔法・特殊攻撃

STONE	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	9	15	10	13

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
16	4	28	0



ア・バオ・ア・クー

HP	出現数
80	5～8

正体はまったく不明の青い悪魔だ。群れで現れて、近づく者をすばやい動きで攻撃する。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	8	13	17	12

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
33	69	32	4



ポルターガイスト

HP	出現数
75	4〜8

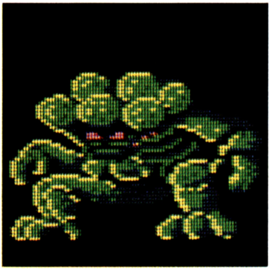
正体のない、精神エネルギー。攻撃的な性格を持っている。

使える魔法・特殊攻撃

サイキック	ドルミン	エトナ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	9	12	15	11

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
48	72	34	0



マイコニドロ

HP	出現数
84	1〜5

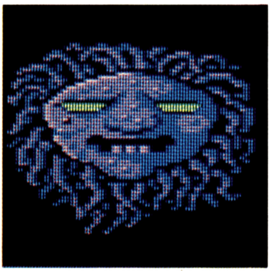
不気味な船の墓場にたどりついた人間が、カビの胞子に犯されたものといわれる。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	10	11	12	13

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
65	64	24	6



あくまのほしくび

HP	出現数
109	5〜8

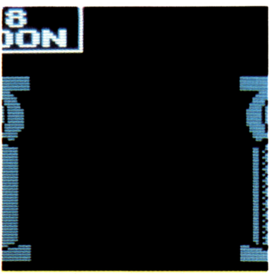
首狩り族に狩られた干し首が怨念で実体化したもの。強い魔力をもつ。群れで現れる。

使える魔法・特殊攻撃

サイクロン	カンデオン	エトナ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
16	16	11	18	10

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
154	205	68	1



フォッグ

HP	出現数
711	3

宝物をうばわれた海賊の魂 といわれる。ルシファーを守るために赤の塔のどこかにいる。

使える魔法・特殊攻撃

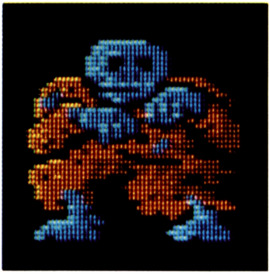
ドルミン	ノッブ	STONE

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	10	14	18	16

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
224	0	208	0

悪霊[アクリョウ]

いわゆるアンデッドモンスター、生命のない魔物たちだ。魔法を使えるものは少ない。



ゾンビ

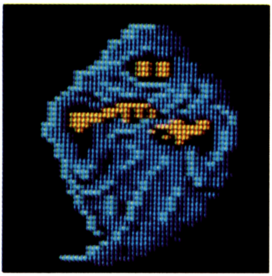
HP	出現数
17	1～4

ルシファーの力でよみがえった死体。知性はなく、ただ侵入者をおそうだけだ。

使える魔法・特殊攻撃		
PALSY	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	6	7	7	8

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
5	18	4	8



ゴースト

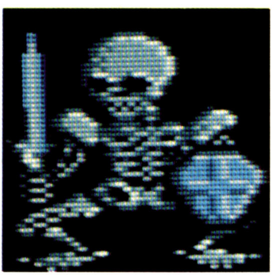
HP	出現数
42	1～3

迷宮内で死んだ人々の怨念だが、やはりルシファーにコントロールされている。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	8	9	10	9

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
17	59	5	0



スケルトン

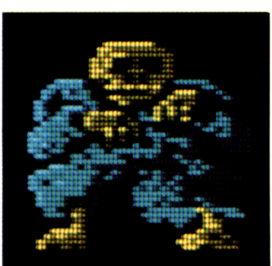
HP	出現数
50	2～6

戦争で死んだ兵士の骨に、戦士の怨念がのりうつった悪霊だ。剣と盾はその名残りともいえる。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	9	9	8	10

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
16	27	14	0



グール

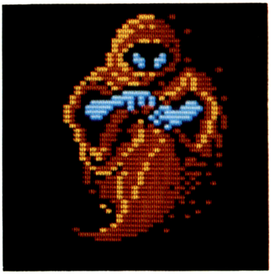
HP	出現数
68	2～6

ゾンビよりも仕末におえない食人鬼。力だけはあるので気をつけて戦え。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	9	10	7	8

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
17	40	18	4



ゴースト・イスマ

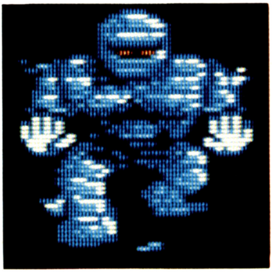
HP	出現数
207	1

ヴァルハラの回廊に1匹だけ存在するゴースト。生命力は高く、魔法を使う力もある。

使える魔法・特殊攻撃		
サイキック	ブリズ	PALSY

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	17	8	19	11

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
160	152	85	0



ミイラ

HP	出現数
111	5~8

古代エジプトの霊がのり移った死体。凶暴性が高く、群れで出現する。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	11	15	13	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
90	69	34	0



ラフィン・スカル

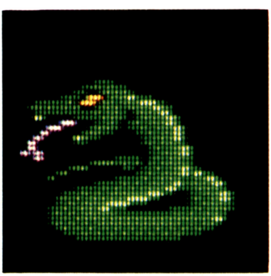
HP	出現数
125	5~8

戦争で死んだ兵士の霊が集まった巨大なしゃれこうべの霊。魔力が強い。

使える魔法・特殊攻撃		
ブリザー	グッスリト	キュマ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
17	9	17	16	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
72	152	59	0



バシム

HP	出現数
21	1~3

ティアマットの配下の蛇。キバを抜かれているので攻撃力はあまり高くない。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	6	8	7	7

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
3	34	4	5



バグ

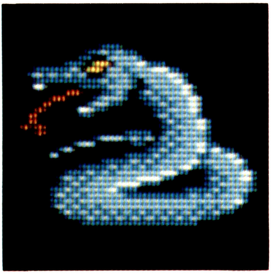
HP	出現数
1500	1

生命力だけ異常に高いのは、バグの正体が生物ではないからと言われている。攻撃力は低い。

使える魔法・特殊攻撃		
ほえ声	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	9	7	9	9

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
100	250	250	0



アピペ

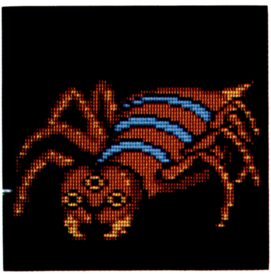
HP	出現数
52	3〜7

強力な毒で近づく物をまひさせ、肉をむさぼりくう蛇だ。魔王セトの手下と言われる。

使える魔法・特殊攻撃		
PALSY	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	9	9	8	7

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
13	64	8	2



タランテラ

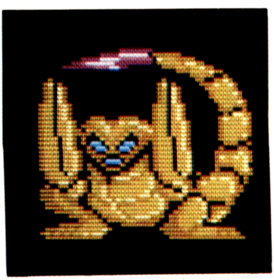
HP	出現数
82	1〜4

群れで出現する強い毒を持った大グモ。まかれた毒は即効性なので要注意。

使える魔法・特殊攻撃		
POISON	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	10	10	10	10

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
22	58	24	8



タムズ

HP	出現数
96	2〜6

スペインの伝説にあるサソリの魔物。しっぽには強力な毒がしこまれている。

使える魔法・特殊攻撃		
POISON	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	9	11	9	12

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
48	65	24	4



サーペント

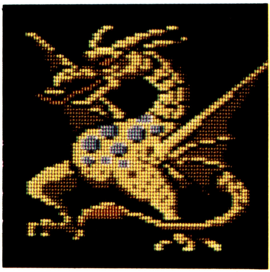
HP	出現数
106	1～5

水の中に住むドラゴン。武器は口から吐く炎とからだからまかれる毒である。

使える魔法・特殊攻撃		
炎	POISON	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	12	15	15	15

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
114	89	21	6



コカトライス

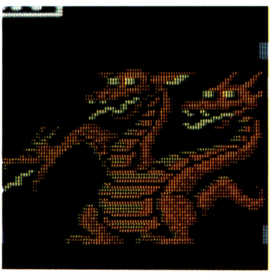
HP	出現数
314	1～4

その姿はニワトリを思わせるが、口から吐く炎は強力であり、体力値も非常に高い。

使える魔法・特殊攻撃		
炎	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
17	14	16	17	16

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
150	120	75	4



スキュラ

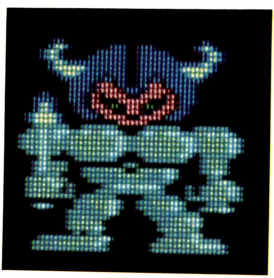
HP	出現数
207	4～8

元は美しい妖精だったと言われるが、現在では三つ首のドラゴンになっている。群れて出現。

使える魔法・特殊攻撃		
炎	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
17	14	16	16	12

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
172	166	60	4



オーク

HP	出現数
38	2～6

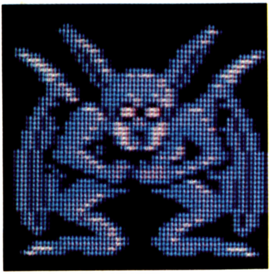
鬼族の下っ端で、オーガなどの手下だ。戦ってもあまり得になるとは言えない。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	7	7	7	8

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
4	9	15	4

オークなどの低級なものからキングトロールなどの強いものまで、一般的な鬼族を総称して邪鬼という。



ガーゴイル

HP	出現数
72	3〜7

ヨーロッパなどの家の門にある石像に魔力を吹きこまれて生命を持ったものだ。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	9	11	11	10

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
35	50	16	3



オーガ

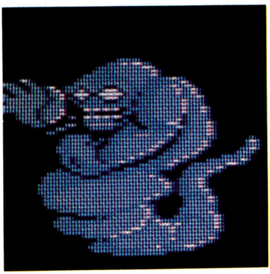
HP	出現数
112	1〜5

人肉を喰らう鬼だ。得に女の肉が好きなので、ユミコは気をつけたほうがいい……!?

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	10	13	11	11

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
50	56	27	4



エキム

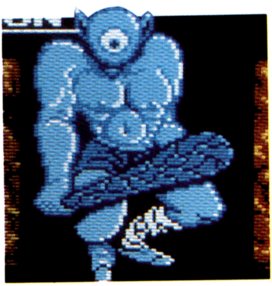
HP	出現数
56	2〜6

中近東に伝わる竜巻きの巨人。生命力はあまり高くないが、攻撃力は高い。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	11	13	14	13

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
72	136	23	0



サイクロプス

HP	出現数
173	2〜6

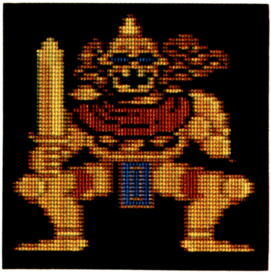
手に持ったこん棒で力まかせに攻撃するギリシャの巨人族。一つ目にひるんではいけない。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	13	16	14	15

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
104	104	40	8

邪鬼［ジャキ］



オニ

HP	出現数
225	4～8

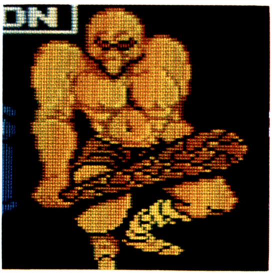
邪悪な力にとりつかれた人間のなれの果て。戦うことが本能なので、知力に乏しい。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	11	14	17	13

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
168	79	32	0



キングトロール

HP	出現数
234	3～7

集団で行動するトロール族のひとつ。巨体からくり出されるこん棒の一撃は非常に強力。

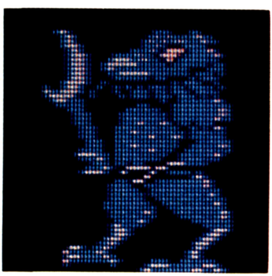
使える魔法・特殊攻撃

—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
16	12	16	17	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
174	220	76	8

夜魔［ヤマ］



カイム

HP	出現数
60	1～4

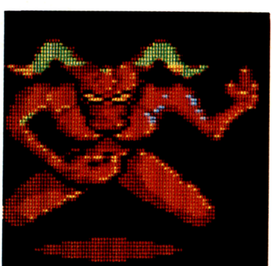
鳥の体とネコの目で、近づく者を動けなくしてしまう。魔力にもたけている。

使える魔法・特殊攻撃

カンデ	ノップ	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	10	8	9	8

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
27	37	8	8



インキュブス

HP	出現数
80	4～8

眠っている美女を狙い、若さと力をすい取ってしまう。強力な魔法をつかいこなす。

使える魔法・特殊攻撃

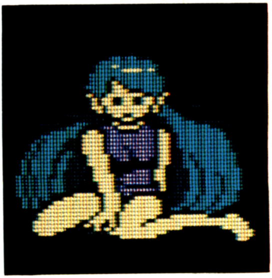
グッスリト	エトナ	サイコ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	12	9	11	9

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
37	40	11	8

夜魔［ヤマ］

外国ではナイトメアと言われる。魔族に属するが、どちらかと言えば霊族に近い。実体のないものが多い。



サキュバス

HP	出現数
66	5～8

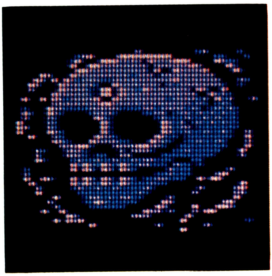
眠っている男をおそうのがサキュバスだ。これに取りつかれると精気を抜かれて死んでしまう。

使える魔法・特殊攻撃

カンデオン	PALSY	マリンカリン

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	15	8	15	9

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
80	72	48	8



ロア

HP	出現数
255	1～3

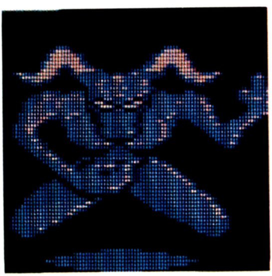
強力な魔力を持つ邪霊だ。人々の力をすい取ることが得意。ニヤリと笑ったときが危ない。

使える魔法・特殊攻撃

カンデ	キュマ	エナジードレイン

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
12	11	12	14	13

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
138	208	65	8



メフィストフェレス

HP	出現数
376	1～3

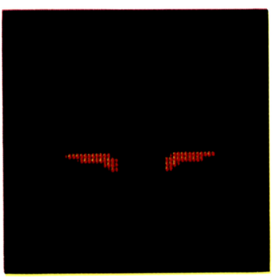
ルシファーの忠実な下僕というべき悪魔。能力を吸いとり、その力をルシファーにささげる。

使える魔法・特殊攻撃

呪い	ドルミン	エナジードレイン

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	14	10	16	11

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
244	253	80	8



シャドウ

HP	出現数
1020	1～3

実体を持たない影の存在だが、あなどってはいけない。魔力は非常に強力なのだから……。

使える魔法・特殊攻撃

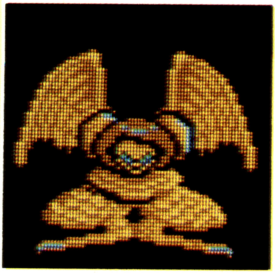
ブリザトン	エナジードレイン	ノップ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	15	9	17	12

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
246	218	113	8

鬼女［キジョ］

鬼族の魔女である彼女たちは、氷のように残忍な性格だ。中には美しいものもいるが、決して惑わされるな。



ハーピー

HP	出現数
51	3

ギリシャ神話から生まれたハーピーは鳥女であり、その足の鋭いつめで人々をおそう。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	10	8	9	8

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
17	32	16	3



ファライ

HP	出現数
111	1〜5

美しい女性の姿は毒蛇の化身であることを忘れさせるための隠れミノである。

使える魔法・特殊攻撃		
PALSY	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	10	12	11	10

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
37	73	24	5



アルケニー

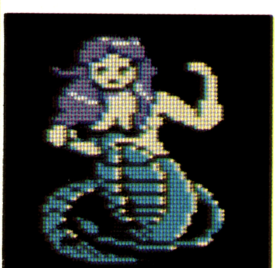
HP	出現数
85	3〜7

ワンレングスのクモ女。鋭く光る針には毒があり、通りがかった男をおそう。

使える魔法・特殊攻撃		
POISON	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	10	11	12	10

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
39	50	8	4



ナアス

HP	出現数
81	3〜7

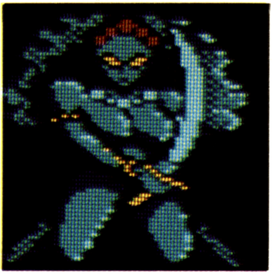
さまざまな力をそなえた毒ヘビ女。特にメデューサ並の力を持つ石化能力には注意が必要。

使える魔法・特殊攻撃		
POISON	STONE	マリンカリン

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	13	15	14	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
69	108	112	2

鬼女[キジョ]



ターラガ

HP	出現数
149	3〜7

インドに伝わる鬼女で、人をまひさせ、能力をすい取ってから殺しにかかる凶悪なヤツだ。

使える魔法・特殊攻撃		
サイキック	PALSY	エナジードレイン

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
17	14	16	15	16

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
120	72	61	O



ランダ

HP	出現数
330	1〜5

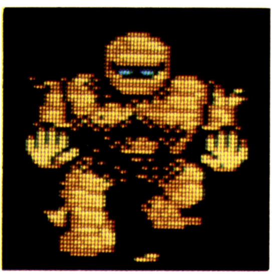
神獣バロンの天敵といわれる。強力な魔力を持っている。本来は美しいらしいのだが……。

使える魔法・特殊攻撃		
プリンパ	PALSY	ブリザトン

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
19	15	17	20	15

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
216	166	80	O

幽鬼[ユウキ]



ファラオ

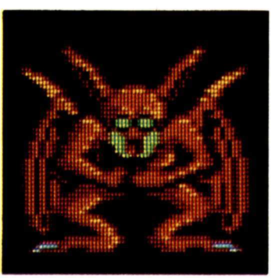
HP	出現数
56	1〜5

古代エジプトのピラミッドの中で眠りについていた魔物。眠りをさまたげられて現世に復活。

使える魔法・特殊攻撃		
PALSY	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	11	12	12	9

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
51	133	14	O



バンパイヤ

HP	出現数
77	2〜6

ドラキュラと同等の意味で言われる吸血魔だ。強力な魔力で人を動けなくさせ、力をすい取る。

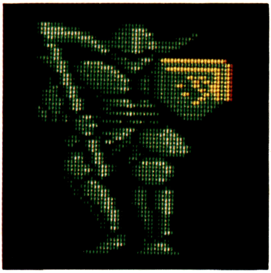
使える魔法・特殊攻撃		
サイキック	ノップ	エナジードレイン

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
12	11	12	13	11

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
69	64	17	O

幽鬼［ユウキ］

血に飢えた死霊たちだ。どれも攻撃力、体力が高い。魔法はほとんど使えない。



ブラック・ナイト

HP	出現数
123	5〜8

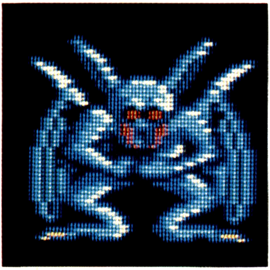
中世の騎士の怨念がよろいにやどり、生きる者を倒すためだけによみがえったもの。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	14	15	12	18

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
66	43	26	0



アクカル

HP	出現数
154	2〜6

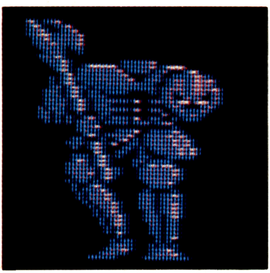
古代バビロニアの時代から生き続ける吸血鬼。古く呪われた血が人をおそわせるのだ。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	15	14	13	15

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
105	52	42	4



デュラハーン

HP	出現数
115	5〜8

首を切られた騎士の怨霊。自分の首を脇にかかえた姿は人々を恐怖におとしいれる。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	12	15	15	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
160	233	27	0



ハクマ・ブドー

HP	出現数
237	3〜7

ネパールに伝わる幽鬼だ。右手に持った剣で、現れた人を次々と切りきざむ。魔力も強い。

使える魔法・特殊攻撃

ボアットナ	キュマ	呪い

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
17	16	16	19	15

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
216	198	58	0



ディーバ

HP	出現数
176	5〜8

インドの邪霊。強力な魔力で神々と戦ったが、負けて、ルシファーの手下になってしまった。

使える魔法・特殊攻撃		
プリンパ	PALSY	サイクロン

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	15	10	20	9

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
182	170	43	0



ヌエ

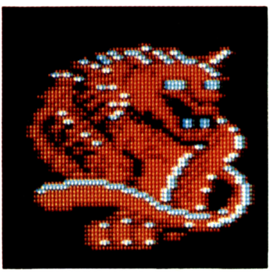
HP	出現数
78	3〜7

日本の平安時代に現れたとされる妖獣。大きなほえ声で近づく者の耳をつんざく。

使える魔法・特殊攻撃		
ほえ声	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	9	10	11	9

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
40	72	19	0



フェンリス

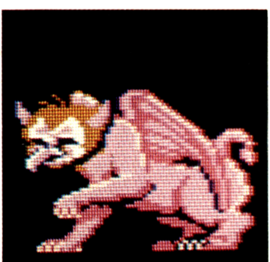
HP	出現数
64	1〜5

魔王ロキの息子とされる巨大な狼。非常に敏捷なので、戦うときは動きをよく見て！

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	14	13	16	15

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
64	45	19	2



マンティコア

HP	出現数
79	5〜8

老人の顔を持つ、翼のあるライオン。炎を吐き、よく群れて現れる。

使える魔法・特殊攻撃		
炎	ほえ声	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	12	13	16	12

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
48	72	29	2

妖獣[ヨウジュウ]

魔力を持った獣族だ。魔法を使うことはないが、特殊攻撃を数多くかけてくる。



バレフール

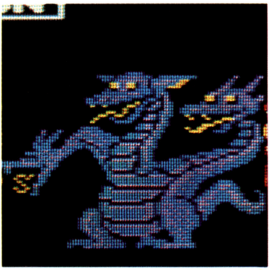
HP	出現数
154	4～8

その姿からは想像もできないが、高い知性を持つという。ただそれが悪の方向に現れている。

使える魔法・特殊攻撃		
ほえ声	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	12	13	16	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
93	65	28	0



ヒドラ

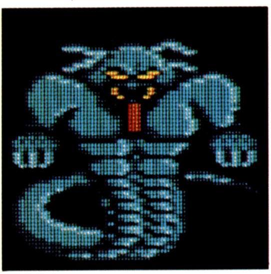
HP	出現数
332	1～4

ギリシャ神話の世からいたという三つ首のドラゴン。強大な生命力と高熱の炎、毒攻撃が武器。

使える魔法・特殊攻撃		
POISON	炎	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
16	13	17	16	15

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
171	109	85	0



ゴーゴン

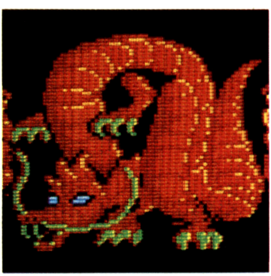
HP	出現数
205	2～6

メデューサの姉といわれる。しかしその姿は醜い蛇でしかない。石化能力は強い。

使える魔法・特殊攻撃		
STONE	炎	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	12	15	14	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
125	76	63	0



ティホン

HP	出現数
160	5～8

その細い体からは思いもつかないほどの大声を出し、人をおどろかせる赤いドラゴン。

使える魔法・特殊攻撃		
ほえ声	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	13	14	17	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
84	84	50	4



オルトロス

HP	出現数
199	1～4

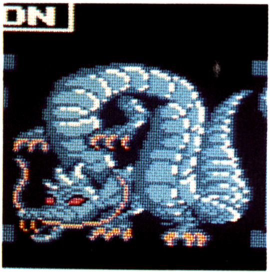
ケルベロスとは兄弟の妖獣。しかし、その性格は凶悪なだけで、口から吐く炎で人をおそう。

使える魔法・特殊攻撃

炎	ほえ声	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	12	13	16	13

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
56	152	66	4



ティアマット

HP	出現数
232	4～8

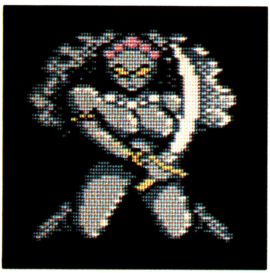
ドラゴンの女王と言われている。炎、ほえ声ともに強力な武器だ。

使える魔法・特殊攻撃

炎	ほえ声	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
18	13	17	20	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
142	108	45	3



バアル

HP	出現数
253	1

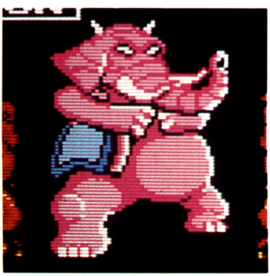
バビロニアの神だったが、ルシファーの魔力で悪神となってしまった。魔力は非常に強力だ。

使える魔法・特殊攻撃

ボットラー	呪い	プリンパ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	13	12	15	12

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
230	70	21	5



ベヘモス

HP	出現数
552	1～4

愛らしいピンクの象の姿だが、性格はざんにん。魔力はとくに強力だ。

使える魔法・特殊攻撃

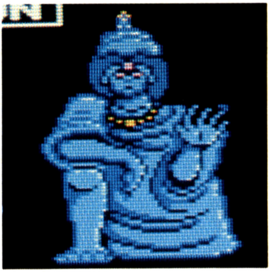
PALSY	ブリザトン	キュマ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
17	14	18	16	15

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
251	227	80	0

邪神［ジャシン］

強力な魔力と体力はほかの悪魔の比ではない。以前は大きな権力をもっていたのもいる。



ゾマ

HP	出現数
732	2

ほとんど2匹で現れるのは、それぞれ男と女だからである。死者をよみがえらせる魔力がある。

使える魔法・特殊攻撃

リカーム	カンデオン	STONE

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
18	19	14	20	18

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
240	192	80	0



アシュラ

HP	出現数
1517	1

魔王にひとしい能力をもつ。生命力、魔力、攻撃力、どれをとっても最強クラスだ。

使える魔法・特殊攻撃

呪い	ガボアット	プリンパ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
19	18	19	20	19

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
255	255	80	4



アスタロート

HP	出現数
1788	1

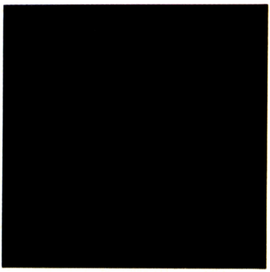
ベルゼブブと並ぶルシファーの手下。ミノタウロスやメデューサよりも強い！

使える魔法・特殊攻撃

ガボアット	エトナ	エナジードレイン

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
18	20	16	15	17

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
249	240	239	0



ベルゼブブ

HP	出現数
1182	1

ルシファーの右手とも言える部下。姿は見えないが、ハエの王といわれる。

使える魔法・特殊攻撃

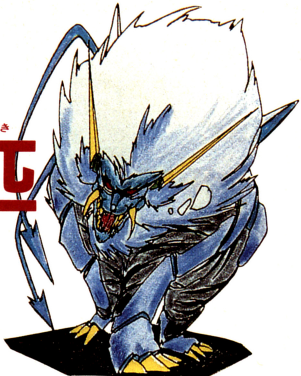
ブリザトン	キュマ	呪い

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
19	17	18	18	16

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
249	67	53	0

中立の4種族、34匹

これから紹介する魔物を仲魔にできるかできないかはキミのウデしだい。あの手この手を使って、仲間に引きこんでしまおう。





ケルベロス

HP	出現数
300	1

冥界を出入りする者をきびしく見張っている番犬だ。口から吐く炎が最大の武器。

使える魔法・特殊攻撃		
炎	ほえ声	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	11	10	13	11

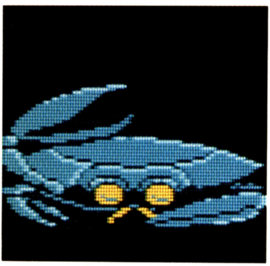
EXP	魔ッ貨	MG	月対応
40	64	56	3

仲魔になった場合

使える魔法		
ハマ	サバト	—

レベル	HP	MP
10	180	20

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
11	11	12	12	9	0.1	3



キャンサー

HP	出現数
34	1〜4

ギリシア神話の神、ヘラが放った巨大なカニ。剣をもくだく甲らを持っているという。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	御防力
9	7	8	6	11

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
7	5	3	3

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
10	36	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
9	7	8	7	10	0.4	3

力のみでぶつかってくる獣族で、ほとんど魔法は使わない。一部の魔獣は特殊攻撃をしてくる。



ネコマタ

HP	出現数
56	1〜4

日本で有名なネコマタは、長い年月を生きてきた猫が変身したものだ。魔力が強い。

使える魔法・特殊攻撃

エトナ	マリンカリン	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	11	8	11	8

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
16	20	21	2

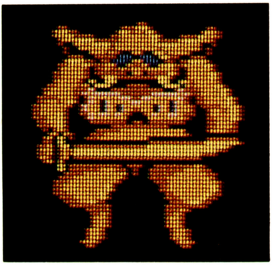
仲魔になった場合

使える魔法

マリンカリン	メディ	—

レベル	HP	MP
13	58	22

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MS	仲魔
10	11	8	10	6	0.3	6



バンダー

HP	出現数
48	1〜4

あまり知力はないが、剣をあつかうことにかけては一流。当然魔力はない。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	10	10	10	11

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
24	18	16	4

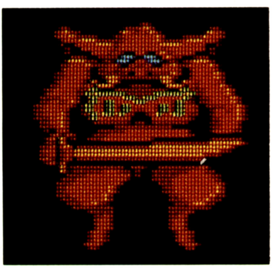
仲魔になった場合

使える魔法

—	—	—

レベル	HP	MP
15	125	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	10	11	10	10	0.8	8



バハラ

HP	出現数
80	1〜4

インドの神の化身といわれる大イノシシ。怪力の持ち主で、剣さばきがうまい。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	10	12	12	12

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
40	33	47	5

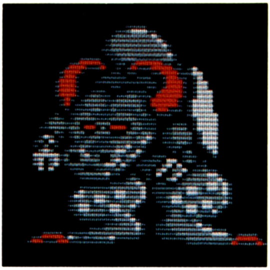
仲魔になった場合

使える魔法

—	—	—

レベル	HP	MP
21	205	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
12	11	11	12	12	1.6	14



ストーンカ

HP	出現数
77	1〜4

ユーゴスラビアに伝わる魔牛。２本のつのが武器で、おそってくるものに立ちむかう。

使える魔法・特殊攻撃		
ほえ声	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
12	10	14	14	13

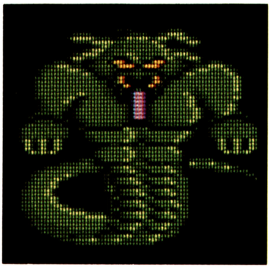
EXP	魔ッ貨	MG	月対応
56	88	48	3

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
23	210	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
12	10	14	12	13	1.7	16



バジリスク

HP	出現数
91	1〜4

知能を持ち、頭が巨大化した大蛇だ。にらまれると石化してしまうことがある。

使える魔法・特殊攻撃		
STONE	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
16	13	16	14	15

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
69	68	53	4

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
25	171	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	13	16	14	14	3.1	18



ケツアルカトル

HP	出現数
188	1〜4

メキシコ、アステカ族の言葉で「翼の生えた竜」という意味をもつドラゴン。

使える魔法・特殊攻撃		
炎	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
16	12	15	16	15

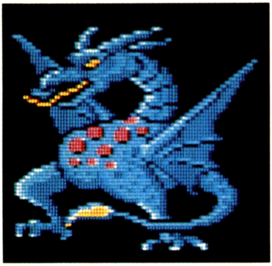
EXP	魔ッカ	MG	月対応
122	112	66	3

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
50	417	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	10	15	17	15	2.1	43



ワイバーン

HP	出現数
328	1～4

攻撃力、生命力ともに高い前足のないドラゴン。仲間になれば強力だ。

使える魔法・特殊攻撃		
炎	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
17	12	16	20	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
231	158	81	1

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
56	502	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
17	11	16	16	16	1.5	49

魔獣の中の例外2匹　プルーシーとドドンゴー

プルーシー、ドドンゴーの2匹　ジマたちの仲間にならない、例外は魔獣でありながら、決してナカ　的な悪魔なのだ。

プルーシー

HP	出現数
640	1



魔王たちの忠実な手下として働く獣人だ。仲間になることはないが、やっつけると「プルーシーのいななき」を落とす。これはセトと戦うとき、セトの攻撃を封じこめるのだ。

使える魔法・特殊攻撃		
ほえ声	ノップ	—

強さ	知力	攻敏力	機敏さ	防御力
16	9	18	16	15

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
105	80	0	0

ドドンゴー

HP	出現数
249	3



邪神べへモスの乗り物として生きてきた。炎の魔海に数匹だけいる。プルーシーのようにやっつけても得られるのはＥＸＰ、魔ッ貨、ＭＧだけなので戦わないほうがいいかも知れない。

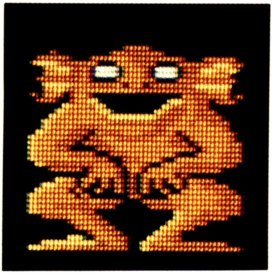
使える魔法・特殊攻撃		
炎	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	8	15	17	16

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
54	73	51	0

獣人［ジュウジン］

鬼族に属するが、性格的には人と獣の中間にある。魔法、特殊攻撃をするものはあまりない。



ヘケット

HP	出現数
20	1〜4

エジプトの神、クタムの妻だが、カエルのような姿のヘケットはそのことを忘れている。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	7	6	6	9

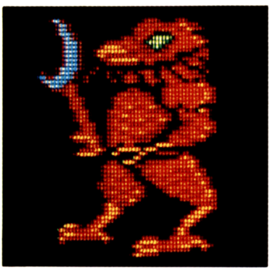
EXP	魔ッ貨	MG	月対応
3	2	3	8

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
4	15	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
7	6	7	6	6	0.2	1



ソラス

HP	出現数
24	1〜4

カラスのような体を持つ。持っているコテは宝玉を控し出すのに使うようだ。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
8	7	7	7	10

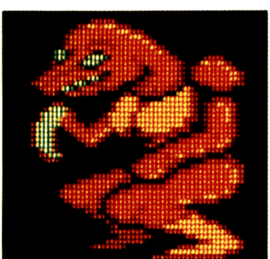
EXP	魔ッ貨	MG	月対応
9	7	3	8

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
6	32	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
8	7	7	7	7	0.4	1



レムリアン

HP	出現数
32	1〜4

伝説のレムール大陸に住んでいたといわれるトカゲ人間。するどいカマ状の手が武器だ。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
8	7	7	8	9

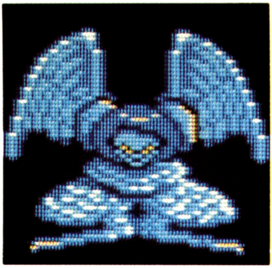
EXP	魔ッ貨	MG	月対応
8	10	2	8

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
8	34	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
8	7	7	8	7	0.3	1



セイレーン

ＨＰ	出現数
72	1〜4

鳥の体をもつセイレーンは、その歌声で人をまどわせたり、まひさせる力を持っている。

使える魔法・特殊攻撃		
PALSY	グッスリト	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	11	8	10	10

ＥＸＰ	魔ッ貨	ＭＧ	月対応
32	60	23	0

仲魔になった場合

使える魔法		
サイコ	グッスリト	テトラジャ

レベル	ＨＰ	ＭＰ
14	68	49

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	ＭＧ	仲魔
9	11	8	11	6	1.0	7



ウェアキャット

ＨＰ	出現数
75	1〜4

そのかわいらしい姿を武器に見る者をとりこにしてしまう。そのすきに攻撃してくるのだ。

使える魔法・特殊攻撃		
サイコ	マリンカリン	PALSY

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
12	13	11	12	11

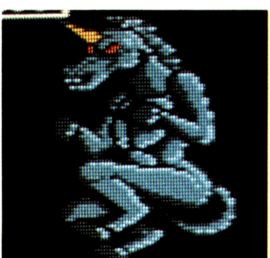
ＥＸＰ	魔ッ貨	ＭＧ	月対応
34	96	25	0

仲魔になった場合

使える魔法		
マリンカリン	ハイパー	メディカル

レベル	ＨＰ	ＭＰ
17	91	36

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	ＭＧ	仲魔
13	13	10	13	7	0.6	10



オリアス

ＨＰ	出現数
85	1〜4

狂馬といわれている。ジャンプ力が強く、敵をおどろかせて上からおそってくるのだ。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	11	12	10	11

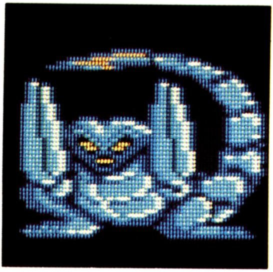
ＥＸＰ	魔ッ貨	ＭＧ	月対応
42	50	35	4

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	ＨＰ	ＭＰ
19	110	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	ＭＧ	仲魔
10	9	11	13	10	1.3	12



ギルタブ

HP	出現数
84	1〜4

どう見ても人間の姿が入っているようには見えないが、れっきとしたサソリ人間である。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	13	14	14	12

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
100	137	64	2

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
47	335	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
15	13	14	14	14	2.3	40



ラミア

HP	出現数
271	1〜4

メデューサに匹敵する力を持つへビ女。各種攻撃にはじゅうぶん気をつけなくてはならない。

使える魔法・特殊攻撃		
POISON	PALSY	STONE

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	13	14	20	14

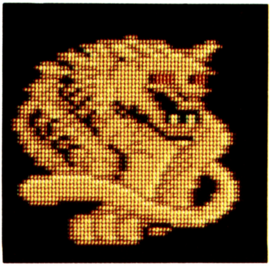
EXP	魔ッ貨	MG	月対応
218	183	72	0

仲魔になった場合

使える魔法		
ボットラー	カンデ	テトラジャ

レベル	HP	MP
50	301	66

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	14	14	12	15	1.6	43



ウェアウルフ

HP	出現数
307	1〜4

いわゆるオオカミ男である。獣人族の中ではもっとも強い。なんとしても仲間にしたい!

使える魔法・特殊攻撃		
ほえ声	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
16	14	15	20	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
224	176	80	0

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
53	427	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	14	15	14	15	2.2	46

地霊［チレイ］

大地の精霊たち。全体的に体力と防御力が高く、あまり好戦的ではない。



ノーム

HP	出現数
20	1〜4

気難しいが、一度仲魔になればとても人なつっこい面を見せる。弱い魔力を持つ。

使える魔法・特殊攻撃		
サイ	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	7	7	7	8

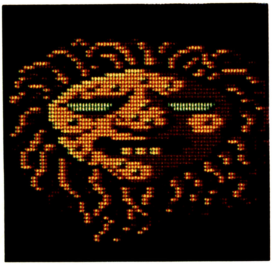
EXP	魔ッ貨	MG	防御力
2	13	2	4

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
5	11	0

使える魔法		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
7	7	7	6	6	0.3	1



ヨモツシコメ

HP	出現数
50	1〜4

黄泉の国の番人を総称してこの名が呼ばれる。女性らしいのだが、その姿は醜い。

使える魔法・特殊攻撃		
ボット	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
8	10	8	10	9

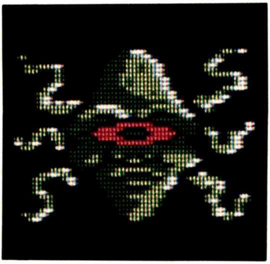
EXP	魔ッ貨	MG	月対応
15	48	22	4

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
12	38	24

使える魔法		
サイ	ドルミン	パッチ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
8	9	8	9	7	0.9	5



ヴィー

HP	出現数
55	1〜4

ロシアの大地の精霊。全てのことを見通してしまう目がある。魔力は中程度。

使える魔法・特殊攻撃		
サイコ	ドルミン	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	10	8	9	9

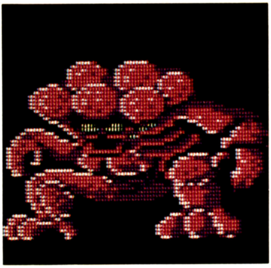
EXP	魔ッ貨	MG	月対応
17	29	16	4

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
16	53	0

使える魔法		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
9	8	10	9	8	1.2	9



ファンガス

HP	出現数
89	1～4

ふしぎなキノコを食べた人間がファンガスだ。キノコの割にカタい皮膚で敵の攻撃から守る。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	10	10	12	9

EXP	魔ッ貨	MG	防御力
24	40	33	4

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
19	74	0

強ち	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
9	9	10	10	10	1.4	12



ドワーフ

HP	出現数
85	1～4

身長は低いが、体ががんじょうで力も強い。とくに戦術にたけている。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	10	12	9	10

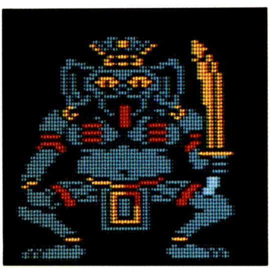
EXP	魔ッ貨	MG	月対応
36	76	25	4

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
30	95	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	9	11	8	10	2.1	23



ラケー

HP	出現数
102	1～4

ネパール、ネワール族があがめる地霊だ。炎を吐くといわれるが、剣だけでしか攻撃しない。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
16	11	15	13	16

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
73	80	41	4

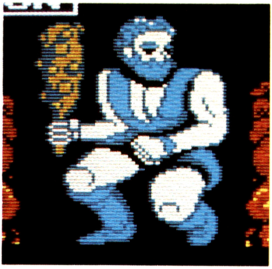
仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
40	422	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	11	15	13	13	2.8	33

地霊[チレイ]



ジャイアント

HP	出現数
168	1〜4

大地の誕生と同時に生まれたという種族だ。巨体にものを言わせてこん棒をふりおろしてくる。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	13	15	13	17

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
91	128	64	4

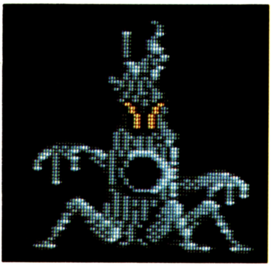
仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
48	349	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
15	13	15	11	15	3.5	41

妖精[ヨウセイ]



ドリアード

HP	出現数
37	1〜4

木の精霊といわれ、女性の姿で見ることもあるらしい。常に仲魔にしておくと合体のとき便利。

使える魔法・特殊攻撃		
サイ	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
8	7	8	8	8

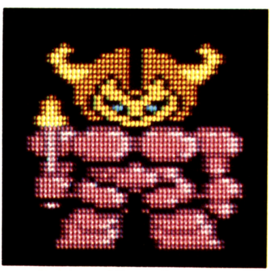
EXP	魔ッ貨	MG	月対応
10	11	8	0

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
10	48	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
8	10	6	5	7	0.3	1



ゴブリン

HP	出現数
64	1〜4

人間よりひとまわり小さい小鬼である。しかし性格は友好的で攻撃さえしなければおとなしい。

使える魔法・特殊攻撃		
—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	9	9	8	10

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
22	45	25	0

仲魔になった場合

使える魔法		
—	—	—

レベル	HP	MP
14	65	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	8	9	8	9	0.9	7

妖精［ヨウセイ］

体力はないが、どれも魔法を使いこなす力がある。木の精や風の精たちのことである。



ボーグル

HP	出現数
72	1～4

ゴブリンよりも知能が低く、特に友好的というわけでもない。攻撃方法もいたって原始的だ。

使える魔法・特殊攻撃

ポット	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
8	10	7	8	8

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
13	52	25	0

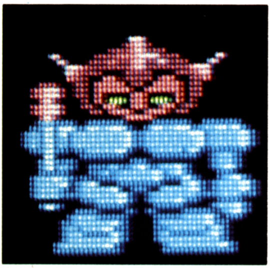
仲魔になった場合

使える魔法

サイコ	ハマ	—

レベル	HP	MP
16	28	34

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
8	9	7	8	6	1.1	9



トロール

HP	出現数
84	1～4

手に持った棒で攻撃してくる。見かけよりも力が強いので思わぬダメージを受けることがある。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	10	11	11	11

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
35	64	38	0

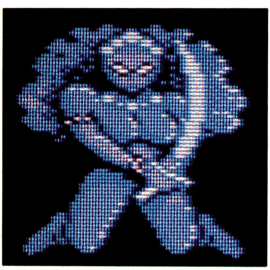
仲魔になった場合

使える魔法

—	—	—

レベル	HP	MP
21	106	0

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
11	10	11	9	11	0.5	14



プーカ

HP	出現数
106	1～4

アイルランドの神話（ケルト神話）に現れる妖精だ。イタズラ好き。攻撃力は意外と高い。

使える魔法・特殊攻撃

ドルミン	—	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	11	12	10	9

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
41	42	32	0

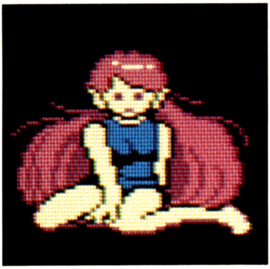
仲魔になった場合

使える魔法

ホットラー	カンデ	テトラジャ

レベル	HP	MP
34	107	56

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	11	11	10	11	0.9	27



エルフ

HP	出現数
75	1〜4

妖精の代名詞的な存在である。その姿は美しいが、魔力が強いので気をつけよう。

使える魔法・特殊攻撃		
ブリザー	リカーム	マリンカリン

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防衛力
10	13	9	11	8

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
32	49	45	0

仲魔になった場合

使える魔法		
ブリズ	マリンカリン	リカーム

レベル	HP	MP
29	76	64

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
9	15	7	12	5	1.6	22



フォーモリア

HP	出現数
98	1〜4

ケルト神話に現れる山羊の頭を持った妖精だ。エルフ並みの魔力を持っている。

使える魔法・特殊攻撃		
ボアットナ	カンデ	グッスリト

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防衛力
13	13	11	15	9

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
70	93	49	0

仲魔になった場合

使える魔法		
ハマ	サバト	—

レベル	HP	MP
38	183	84

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
13	13	11	9	9	1.3	31

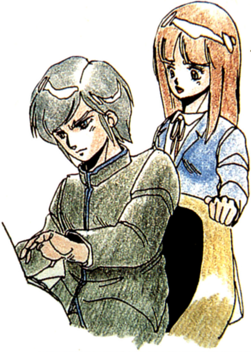
合体の基本とは……？

後ろのページで、合体の組み合わせ表を載せているが、とりあえずここで合体の基本について説明しておこう。

まず、さまざまな敵を仲間にすることが必要だ。ちがった仲間からちがった仲間が生まれるぞ。柔軟な考え方で、早く強い仲間を生みだそう。



⬆組み合わせの○が新しい魔物を生みだす。キミは何種類見れるか！

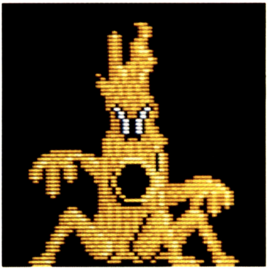


味方の6種族、31匹

これから先に現れる魔物たちはナカジマたちの仲間としてしか現れない善の魔物である。彼らとの協力で大魔王ルシファーを倒すのだ！

精霊［セイレイ］

妖精より微妙なバランスで存在する自然の精たちのことだ。



トレント

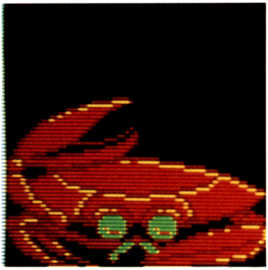
レベル	HP	MP
15	80	32

木の精霊であり、弱い魔力を持っている。本来なら合体しないと生まれないが、どこかに1匹だけ敵として現れるものもいる。

使える魔法

サイコ	ハマ	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	9	9	8	9	0.4	8



クタム

レベル	HP	MP
20	100	23

マレーシアであがめられているカニの精霊だ。攻撃魔法よりも治癒型魔法（メディカル）にすぐれている。

使える魔法

サイ	メディカル	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	10	9	10	16	1.0	13



ケルピー

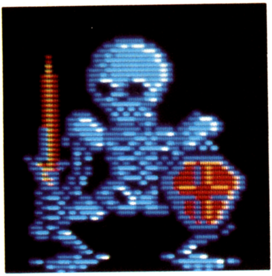
レベル	HP	MP
24	117	40

ケルト神話に登場する水馬の精霊だ。プーカのようにイタズラ好きの魔力はあまり強くないので、攻撃させたほうがいいだろう。

使える魔法

サイコ	ハマ	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
11	10	13	11	11	0.9	17



カワンチャ

レベル	HP	MP
26	195	51

ガイコツの姿をしたネパールの精霊だ。レベルに応じた魔力、攻撃力があるのでぜひとも早いうちに仲魔にしておきたい。

使える魔法

ボットラー	ハッケ	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
13	12	11	12	13	1.2	19



パズス

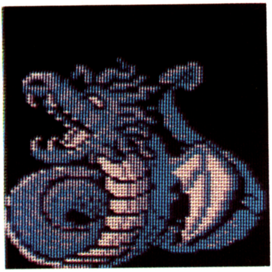
レベル	HP	MP
28	252	48

ライオンの頭を持つ精霊。あまり強い魔法を使えるわけではないが、そこそこの能力はある。仲魔にしておくにこしたことはない。

使える魔法

サイコ	グッスリト	テトラジャ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
14	13	12	12	13	1.9	21



サラマンダー

レベル	HP	MP
30	317	69

中世の錬金術士によって考えられた炎の精霊である。その由来の通り、炎、電気系の魔法を使いこなす。火とかげとも言う。

使える魔法

ボットラー	カンデ	テトラジャ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
15	11	15	16	15	1.4	23



バク

レベル	HP	MP
17	110	25

人間の悪夢を食べると言われている中国の伝説上の魔物だ。低いレベルでも仲魔にできるのでミノタウロスと戦うときはぜひつれていたい。

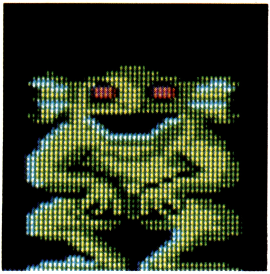
使える魔法

サイ	メディカル	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	10	12	11	9	0.5	10

聖獣[セイジュウ]

獣族の中では神獣にこそは及ばないが、飛び抜けた力をもっている。魔力が特に高い。



ラゴーン

レベル	HP	MP
22	200	42

半魚人であり、かつては地中海の守護神としてあがめられた。魔力の割に使える魔法は弱い。攻撃に向いている。

使える魔法

サイコ	ハマ	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
13	11	12	11	12	1.1	15



アピス

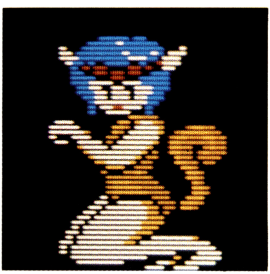
レベル	HP	MP
28	249	32

エジプトであがめられている聖なる雄牛だ。魔法を使うよりも、攻撃させたほうが良い効果を生み出すだろう。

使える魔法

サイ	メディカル	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
14	8	14	13	13	1.4	21



バステト

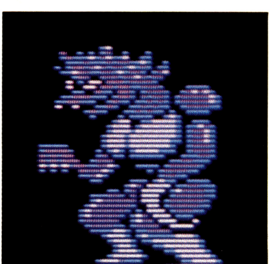
レベル	HP	MP
32	304	72

エジプト神話では戦争の女王と言われている。魔力が非常に高く、攻撃から治癒型まで使いこなす。ぜひ仲魔に加えておきたい。

使える魔法

ボアットナ	マリンカリン	メディカ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
15	17	10	15	8	1.9	25



セベク

レベル	HP	MP
36	420	57

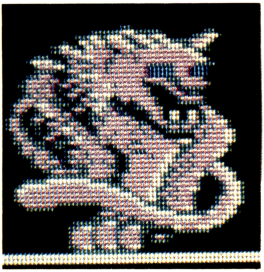
これもエジプトの神だ。全オアシスを守るワニの神として強大な力をほこっていた。強力な魔法をあやつることができる。

使える魔法

ブリザー	メディ	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
15	11	15	16	14	2.3	29

聖獣〔セイジュウ〕



ドーン

レベル	HP	MP
39	450	33

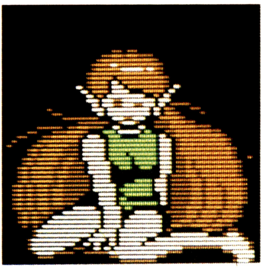
ネパールに伝わる聖なる虎。インドの神の化身とも言われ、その力は強く、さまざまな魔法を使いこなす。

使える魔法

サイキック	カンデ	ハイパー

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	13	16	15	15	2.5	32

幻魔〔ゲンマ〕神々の域に近づいた強さをもつ魔族たち。



アルラウネ

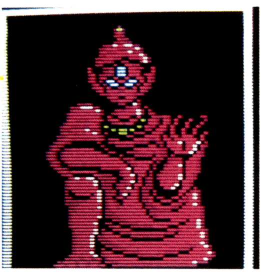
レベル	HP	MP
27	232	70

人の血を吸った草から生まれた女性の幻魔。魔力が高く、仲間を助ける魔法を使いこなす。しかし、防御力は低い。

使える魔法

マリンカリン	メディカ	クリンク

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
14	19	7	11	7	1.7	20



ラクシュミ

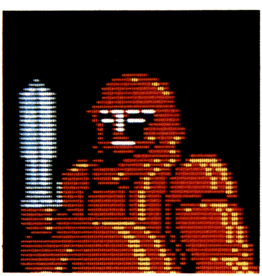
レベル	HP	MP
33	300	99

インドの神、ヴィシュヌの妻。海の泡から生まれた愛と幸せの神で、魔力は最高クラスのものがある。死んだ者をよみがえらせる魔法をもつ。

使える魔法

ブリザー	グッスリト	リカーム

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	20	9	11	11	3.1	26



ツクヨミ

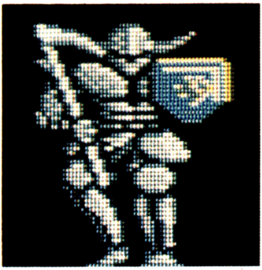
レベル	HP	MP
35	411	72

日本神話に伝わる農業、漁業を支える神。魔力は高いが、どちらかというと攻撃に向いている。剣さばきがうまい。

使える魔法

サイ	ドルミン	パッチ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	16	12	10	15	1.7	28



クーフーリン

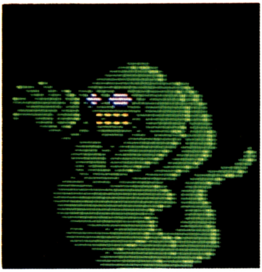
レベル	HP	MP
38	425	40

ケルト神話に現れる妖精の騎士。もちろん攻撃力、防御力にすぐれているので、中盤戦では絶好の仲魔となってくれる。

使える魔法

ボットラー	ハッケ	テトラジャ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	14	15	15	17	0.8	31



ジン

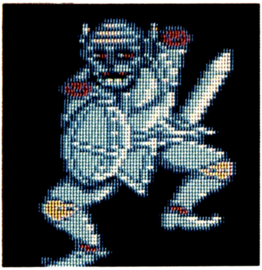
レベル	HP	MP
40	483	85

さまざまな型をなすが、ここではその姿から風のジンなのであろう。攻撃力は高いが、それを上まわる魔力をもっている。

使える魔法

ブリザトン	ノップ	パッチ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
17	17	12	17	13	2.0	43



ハヌマーン

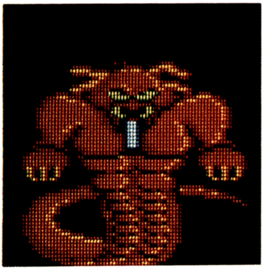
レベル	HP	MP
42	650	82

インド、タイであがめられている猿の神だ。攻撃力、魔力ともに高く、万能型の仲魔だ。幻魔としては最高クラスに属する。

使える魔法

サイクロン	プリンパ	テトラジャ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
18	17	18	16	17	2.8	35



ナーガ

レベル	HP	MP
36	481	40

インド神話で仏教に帰依したと言われる大蛇。魔力は高くないが、攻撃力に富んでいる。防御力が低いのが難点。

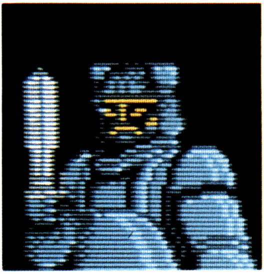
使える魔法

ブリザー	メディ	—

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
17	12	17	14	13	1.7	29

鬼神〔キシン〕

鬼族の神々とも言うべき絶大な力を秘めた魔物だ。特にカーリーぐらいになると最高レベルの力を発揮する。



スサノオ

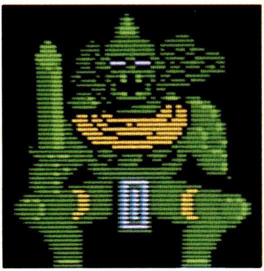
レベル	HP	MP
44	597	33

日本神話で有名な冥界を司どる神。魔力はあまりないので、攻撃に撤したほうがいいだろう。中盤戦のいい仲魔といえる。

使える魔法

ボットラー	ハッケ	テトラジャ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
18	12	18	13	17	1.3	37



ヤシヤ

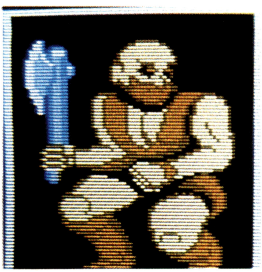
レベル	HP	MP
46	596	64

鬼の姿をしているが、本来は慈悲深く、やさしい神なのである。魔力は強いが、あまり強力な魔法は使えないので攻撃要員といえるだろう。

使える魔法

サイキック	ドルミン	パッチ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
18	17	14	19	14	3.0	39



トール

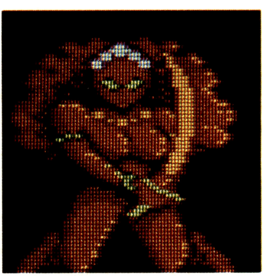
レベル	HP	MP
49	792	70

名鍛治の作ったミョルニルの槌を持ち、力まかせに攻撃する怪力巨人。魔力も高いのだが、さしたる魔法はないので、やはり攻撃向きだ。

使える魔法

サイキック	カンデ	ハイパー

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
20	14	19	15	17	2.6	42



カーリー

レベル	HP	MP
52	806	88

インドの破壊神、シヴァの妻。鬼神の名の通り高い攻撃力を持ち、あらゆる敵をたたきつぶす。女性の姿だが、鬼神の中ではもっとも強い。

使える魔法

ボアットナ	ハッケ	エトナ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
19	18	20	15	18	3.2	45

キマイラ



レベル	HP	MP
37	672	34

ライオンの頭、ヤギの体、ドラゴンの尾を持つ神の使いの獣。攻撃力と敏捷性に富んでいるので、１発目の攻撃を期待できる。

使える魔法

ブリザー	メディ	——

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
18	13	19	20	13	1.0	30

アヌビス



レベル	HP	MP
47	697	52

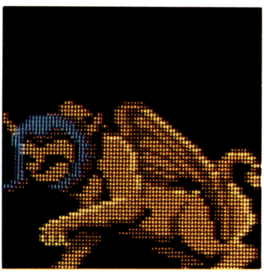
エジプトのジャッカル神である。弱い魔法しかないが、攻撃力がすぐれている。しかし、防御力が弱いので、先頭向きではない。

使える魔法

サイキック	カンデ	ハイパー

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
18	14	18	17	14	1.5	40

スフィンクス



レベル	HP	MP
50	678	87

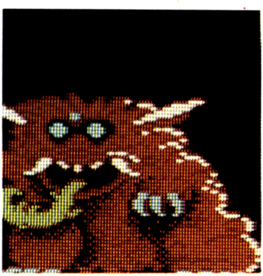
エジプトの砂漠のモニュメントはスフィンクスがモデルになっている。魔力、それも治癒型の魔法をつかいこなす。

使える魔法

サイクロン	メディカ	クリンク

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
17	20	17	18	15	2.1	43

バロン



レベル	HP	MP
54	781	72

バリ島の光の獅子。人々の救世主とされている。神獣、というより仲魔の中でも最高クラスの力を持ち、攻撃力、魔力ともにすぐれている。

使える魔法

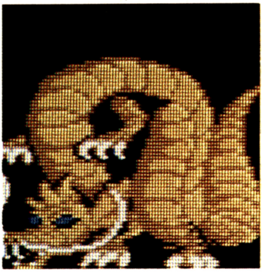
カンデオン	エトナ	サバト

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
19	19	18	18	17	4.0	47

神の化身の獣族である彼らは、攻撃力、魔力ともに申しぶんのない力を持っている。

神獣〔シンジュウ〕

魔神〔マジン〕すべてに優れたもっとも強力な味方だ。魔王たちのライバルと言える。



ウォンロン

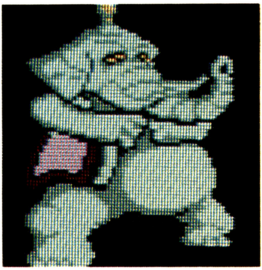
レベル	HP	MP
60	858	90

火、水、土、風の世界を構成する四大エレメントを司どる金色の竜。魔神並みの力があり、仲魔となれば強力なことこの上ない。

使える魔法

ガボアット	テトラジャ	クリンク

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
19	18	19	20	18	5.0	53



ガネーシャ

レベル	HP	MP
55	817	79

インドに古くから伝わる神のひとり。人間の味方であり、悪を許さない。はむかってくる者はハキョウによって滅ぼされるだろう。

使える魔法

ハキョウ	ハイパー	パッチ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
19	16	19	16	19	5.0	48



オーディン

レベル	HP	MP
57	847	83

北欧神話の神。全世界を統率するといわれている。クリシュナにはおよばないが、強力な魔法を操り、高い攻撃力がある。

使える魔法

ブリザトン	エトナ	メディカル

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
19	20	18	18	19	5.5	50



クリシュナ

レベル	HP	MP
64	999	99

インドの戦いの神である。この世のすべてをつかみ、無限の力がある。まさしく、仲魔の中では最高の力を持つ。

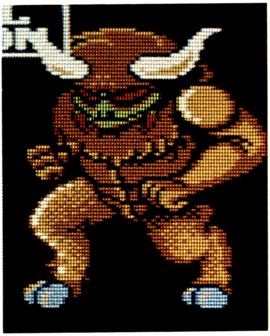
使える魔法

ガボアット	ハキョウ	グッスリト

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
20	20	20	20	20	6.0	57

魔宮の各エリアを支配する

魔王たちと大魔王ルシファー



ミノタウロス

HP	出現数
700	1

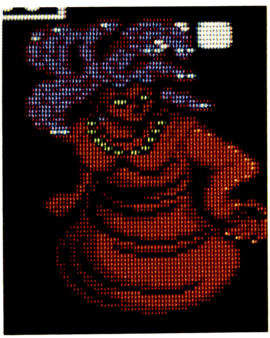
ギリシャ神話に登場する魔物で、迷宮の中に入った人間を追いつめてむさぼり食うとされている半人半牛の魔物。ダイダロスの塔の1Fにいる。倒すとしず玉が手に入る。

使える魔法・特殊攻撃

ほえ声	PALSY	サイコ

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	11	10	12	13

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
224	208	0	0



メデューサ

HP	出現数
1000	1

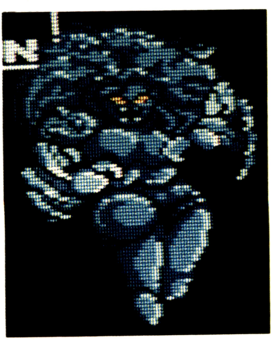
髪の毛が蛇の恐しい顔は、見つめたものを石と化してしまうといわれている。ビエンの街を石化から救うにはメデューサを倒さねばならない。倒すと石化は解け、おうしのKEYが手に入る。

使える魔法・特殊攻撃

ドルミン	STONE	ボットラー

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	14	12	11	13

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
196	179	240	0



ロキ

HP	出現数
1500	1

ナカジマが悪魔召還プログラムをつくったとき、呼び出されたのがロキとセトだ。両方とも1度は倒されたが、ルシファーの手によってよみがえった。倒すとあら玉が手に入る。

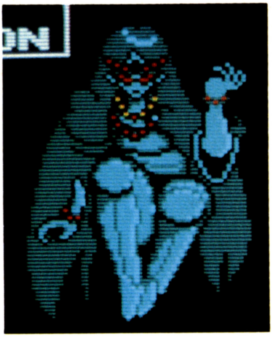
使える魔法・特殊攻撃

ブリズ	サイクロン	呪い

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	15	13	12	14

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
242	218	0	0

魔王〔マオウ〕 知力、体力、攻撃力のどれも高い、魔界の支配者たちだ。なまじのことでは倒せないぞ。



ヘカーテ

HP	出現数
1200	1

冥界の女王。やってきた亡者どもを苦しめる。ここではマズルカの回廊の3階にいるが、ふだんは姿が見えない。ラトスの像を使わないと実体化しないのだ。倒すとふる玉が手に入る。

使える魔法・特殊攻撃

PALSY	ブリザトン	呪い

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	17	14	16	16

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
248	224	254	0



セト

HP	出現数
2500	1

エジプト神話に多く語られる真の魔王たる存在。頭は蛇、体は植物の醜悪な姿で、腐海の臭気を好む。プルーシーのいななきを使うと攻撃は防げるが、強力な魔法にどう対抗するかが問題。

使える魔法・特殊攻撃

ブリザトン	エナジードレイトン	ガボアット

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
18	19	16	20	19

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
254	254	0	0

大魔王ルシファー

HP	出現数
8000	1



古くから悪魔のイメージとしてとらえられてきた悪魔の代名詞ともいうべき存在。数々の宗教が生み出した魔物を取りまとめ、統率するのがこのルシファーである。大魔王の名を持つだけあって、メディカルの呪文を使いこなすが、白龍の玉によって封じこめることができる。いずれにしろ最大最強の敵だ。

使える魔法・特殊攻撃

メディカル	呪い	ブリザトン

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
20	20	20	20	20

EXP	魔ッ貨	MG	月対応
0	0	0	0

ワンポイントチェック

敵の特殊攻撃について

さまざまな攻撃があるのだ

特殊攻撃とは魔法や“～のこうげき”以外の攻撃のことを言う。右の写真の炎攻撃や唄を歌ってまひさせてしまう攻撃などさまざまある。中には戦闘終了後も効果を残す特殊攻撃もある。



←ヒドラの炎攻撃はなかなか強烈だ。





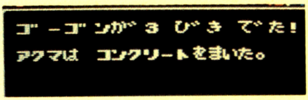
↑エナジードレインだ。↑まひしてしまう！

効果を残さない特殊攻撃は、ダメージを与える炎や呪い、ほえ声などがある。効果を残すものやさらに特殊なものについては下で説明しよう。

効果の残る特殊攻撃

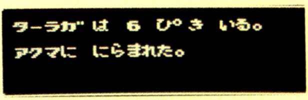
STONE(石化)

コンクリートをまいて、相手を石にしてしまう。回復するまでなにもできない。



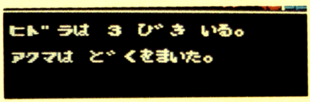
PALSY(まひ)

唄声や視線の力によって、相手をまひさせてしまう。PALSYのとき歩くとＨＰが減っていく。



POISON(毒)

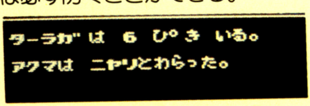
相手に向かって毒をまく。動けなくなることはないが、１歩進むごとにＨＰが１減る。



ほかにもあるぞ

エナジードレイン

なんとレベルが下がってしまうのだが、テトラジャの魔法を使えば必ず防ぐことができる。



魔法(CLOSE, SLEEP)

魔法プリンパやグッスリトをかけられると、術が解けるか、戦闘が終わるまで動けなくなるのだ。



効率良く新しい仲魔をつくれるぞ！

合体組み合わせ表

?マークのお楽しみ合体を含め、合体のすべてはこの表で明かされたぞ。もうドリアードを作ることのない、究極の合体表が完成だ！

合体に必要な仲魔をつくりだそう

より強い仲魔を作るには、まず適当な仲魔を作り、それをまた合体させていくのだ！

魔獣 ネコマタ



＋

妖精 フォーモリア



→

妖精 ドリアード



＋

幻魔 アルラウネ



→



鬼神ナーガ誕生!!

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
A	※	※	※	※	※	※	※	ウォンロン	バロン	※	※	※
B	※	※	※	クリシュナ	クリシュナ	オーディン	オーディン	※	※	※	※	※
C	※	※	※	オーディン	オーディン	ガネーシャ	ガネーシャ	※	※	※	※	※
D	※	※	※	※	※	ガネーシャ	ガネーシャ	ウォンロン	バロン	スフィンクス	アヌビス	※
E	※	※	※	※	※	ガネーシャ	ガネーシャ	バロン	スフィンクス	アヌビス	キマイラ	※
F	※	※	※	※	※	※	※	スフィンクス	アヌビス	カーリー	トール	※
G	※	※	※	※	※	※	※	キマイラ	キマイラ	ヤシャ	スサノオ	※
H	※	※	※	※	※	※	※	※	※	ハヌマーン	ハヌマーン	※
I	※	※	※	※	※	※	※	※	※	ジン	クーフーリン	※
J	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
K	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
L	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	ドーン
M	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
N	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
O	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
P	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
Q	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
R	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
S	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
T	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
U	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
V	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
W	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※

表のⒶ〜Ⓦの分類

表のⒶ〜Ⓦまでは以下の分類になっている。表内の？マークは何ができるかお楽しみ、※マークはドリアードが出来ることを表わす。

Ⓐ 魔神
クリシュナ・オーディン・ガネーシャ

Ⓑ 神獣1
ウォンロン・バロン・スフィンクス

Ⓒ 神獣2
アヌビス、キマイラ

Ⓓ 鬼神1
カーリー・トール・ヤシャ

Ⓔ 鬼神2
スサノオ・ナーガ

Ⓕ 幻魔1
ハヌマーン・ジン・クーフーリン

Ⓖ 幻魔2
ツクヨミ・ラクシュミ・アルラウネ

Ⓗ 聖獣1
ドーン・セベク・バステト

Ⓘ 聖獣2
アピス・ラゴーン・バク

Ⓙ 精霊1
サラマンダー・パズス・カワンチャ

Ⓚ 精霊2
ケルピー・クタム・トレント

Ⓛ 魔獣1
ケルベロス・ワイバーン・ケツアルカトル

Ⓜ 魔獣2
バジリスク・バハラ・ストーンカ

Ⓝ 魔獣3
バンダー・ネコマタ・キャンサー

Ⓞ 獣人1
ウェアウルフ・ラミア・ギルタブ

Ⓟ 獣人2
オリアス・ウェアキャット・セイレーン

Ⓠ 獣人3
レムリアン・ソラス・ヘケット

Ⓡ 地霊1
ジャイアント・ラケー・ドワーフ

Ⓢ 地霊2
ファンガス・ヴィー・ヨモツシコメ

Ⓣ 妖精1
ノーム

Ⓤ 妖精2
ボーグル・プーカ・フォーモリア

Ⓥ 妖精3
エルフ・トロール・ゴブリン

Ⓦ 妖精4
ドリアード

	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
A	※	※	※	※	※	※	※	スフィンクス	※	※	ノーム
B	※	※	※	※	※	※	※	トール	※	※	オーディン
C	※	※	※	※	※	※	※	ヤシャ	※	※	ガネーシャ
D	※	※	※	※	※	※	※	クーフーリン	※	※	アヌビス
E	※	※	※	※	※	※	※	ツクヨミ	※	※	キマイラ
F	※	※	※	※	※	※	※	バステト	※	※	スサノオ
G	※	※	※	※	※	※	※	アピス	※	※	ナーガ
H	※	※	※	※	※	※	※	パズス	※	※	ラクシュミ
I	※	※	※	※	※	※	※	カワンチャ	※	※	アルラウネ
J	※	※	※	※	※	ジン	クーフーリン	バハラ	※	※	ラゴーン
K	※	※	※	※	※	ツクヨミ	ラクシュミ	ストーンカ	※	※	バク
L	ドーン	セベク	ドーン	セベク	バステト	カーリー	トール	オリアス	ツクヨミ	ツクヨミ	ケルピー
M	セベク	バステト	アピス	アピス	ラゴーン	ヤシャ	スサノオ	ウェアキャット	ラクシュミ	ラクシュミ	クタム
N	※	バステト	ラゴーン	バク	バク	ナーガ	ナーガ	セイレーン	アルラウネ	アルラウネ	トレント
O	※	※	アピス	アピス	ラゴーン	※	※	ファンガス	バジリスク	バハラ	バンダー
P	※	※	※	ラゴーン	バク	※	※	ヴィー	ストーンカ	バンダー	ネコマタ
Q	※	※	※	※	バク	※	※	ヨモツシコメ	ネコマタ	キャンサー	キャンサー
R	※	※	※	※	※	サラマンダー	パズス	トロール	サラマンダー	パズス	レムリアン
S	※	※	※	※	※	※	カワンチャ	ゴブリン	カワンチャ	ケルピー	ソラス
T	※	※	※	※	※	※	※	※	クタム	トレント	ヘケット
U	※	※	※	※	※	※	※	※	ケルピー	クタム	ノーム
V	※	※	※	※	※	※	※	※	※	トレント	ノーム
W	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※

DDS女神転生

飛鳥の大魔宮

大解剖マップ

ダイダロスの塔～アンフィニ宮殿



攻略チャートで完全制覇

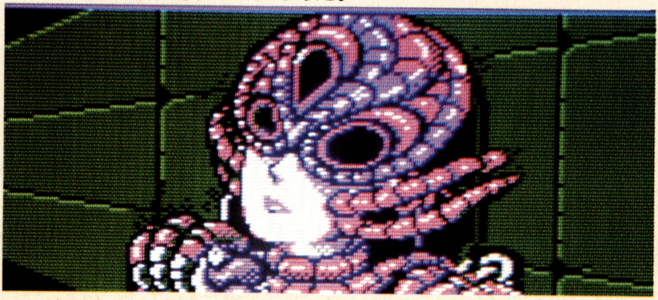
立ちはだかる敵、巧妙に隠された罠、ＤＤＳは常にキミたちの裏をかこうとしている。

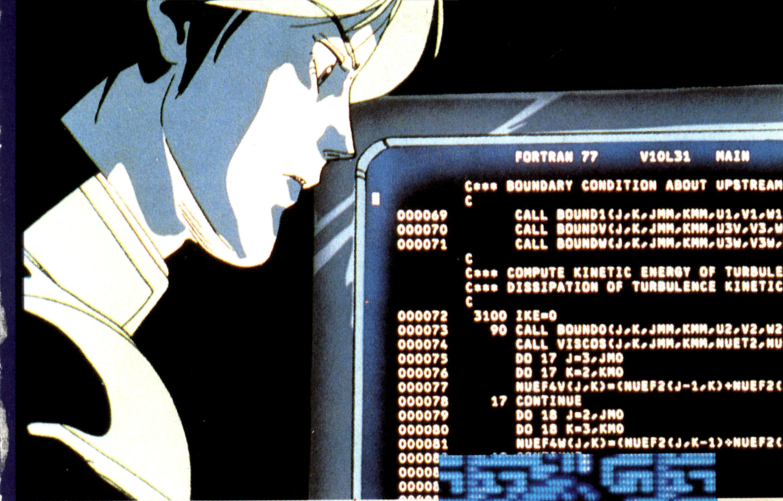
しかし、もうそれは過去のこと。攻略チャートを読んで進めば迷わされることはないだろう……。

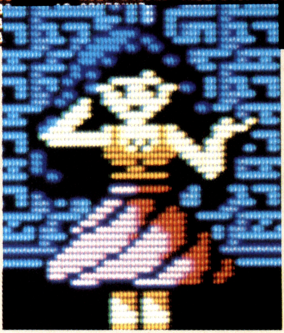
さまざまなイベントの情報はバッチリ!

次から次へと新たな情報が押しよせてくる。あまりの多さにキミはと惑っているだろう。果たして解けるのだろうか、不安は広がる。いや、大丈夫だ。完全解析によって、クリアに必要な情報は力の及ぶ限り掲載しているのだ。









すべてがわかる理解しやすいマップ

一歩進むと、そこは全くちがう風景。大魔宮を行くキミはいつもこの地形に苦しめられる。どこへ行けばいいのか。そんなツラさもこの本を見れば忘れてしまう。快適なプレイが待っている。

マップ内の記号の見かた

昇り階段	U	落とし穴	Ⓢ
下り階段	D	ターンテーブル	↻
エレベーター	E	ダークゾーン	▦
情報	情	ダメージゾーン	☒
宝箱	箱	辺境の店	辺
女神像	女	回復の泉	回
催眠術士	催	ラグの店	ラグ
アメジスト	アメ	邪教の館	邪
ワープ	W	パスワード	パス
		門番	門

U1↔D1のように、階段のつながりは同じ数字で表記。

WとⓈのつながりはW1からW1のように同じ数字で表記。

プレイに入る前にちょっとアドバイス

ゲームの知識がひと通り入った。さあ、プレイだ。と、その前にちょっとしたテクニックを教えよう。知ってるだけでプレイの効率がグンと上がるぞ。とりあえず読んでくれ！

PART1　仲魔のつかまえかた

まずは上手な仲魔のつかまえかたを教えよう。いつまでたってもなかなかつかまえることのできない人は、これから先に書いてあることをふまえた上でチャレンジすると簡単につかまえられるぞ。

■その1／月夜はさける

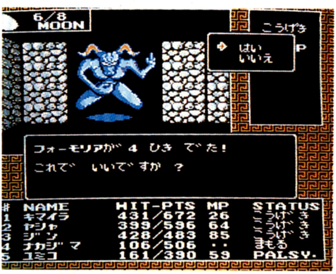
まず、仲魔をつかまえようとするなら満月から半月までの間はさけよう。なるべく細い月の時がつかまえやすい。



⬆危険日、なのである……。

■その2／複数で出現した場合は1匹にする

まずおぼえておきたいのが、仲魔にするためには必ず1匹じゃないとダメだということ。複数のときに話しかけたって、グォーッといっておそってくるか、ひと声ほえて逃げていってしまうのがオチだ。でも、複数で現れたら何匹かやっつけて、1匹にすることができる。自分の連れている仲魔や持っている武器の最大攻撃回数を考えて、1匹にするのだ。



⬆仲魔3匹に攻撃させれば4－3＝1で1匹だけにすることができるのだ。



■その3／かけひきが重要

話しかけただけでは仲魔にはなってくれない。相手がいろいろと要求してくるからだ。それは宝玉であったり、魔ッ貨であったり、マグネタイトであったりするのだけど、なんでもかんでもあげればいいというものではない。かけひきが必要になってくるのだ。

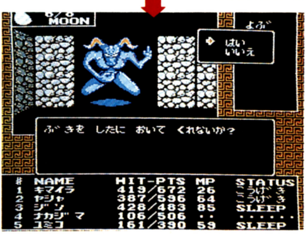
自分なりの基準を持ってかけひきせよ



➡さて、フォーモリアは一体何を言い出すのか?



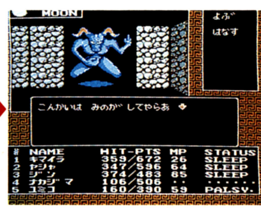
➡貴重な宝玉をくれと言う。それはあげられないが……。



➡ちょっとビクビク気分で武器を置いてみよう。

さて、どんなかけ引きをすればいいのか、これは悩ませられることだ。というのも、このパターンでやれば必ず仲魔になる、というものがないからだ。

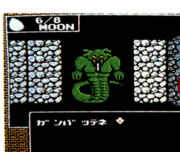
だから、パターンよりも、現在持っている要求物の量を基準にしてかけ引きをしよう。宝玉の数が何個以下の場合はあげない、とかマグネタイトはどうだ、とか自分なりの基準をつくるのだ。あとは状況によって変更していけばいい。



⬆せっかくいろいろやったのに、ムダになってしまった……。

すでに仲魔のいる敵にはなしかけると

ねぎらいの言葉をかけて、なにもしないで去っていくのだ。決してコケることのない逃げかただ。





PART2　戦術研究

■その１「たたかう」と「AUTO」を使いわける



➡AUTOは使わないで攻撃する。こうげきにしておく。



➡ユミコにエトナを使わせて、カンデオンを防ぐ。



➡2匹のサキュバスの魔法を封した。これで安心。

"AUTO"は便利な戦闘モードだけども、敵に合わせて使わなきゃだめだ。例えばサキュバス。マリンカリンとカンデオンを使う強敵だけど、ずっと"AUTO"で戦っていたのでは、いつカンデオンをくらうかわからない。そこでエトナの魔法を使い、カンデオンを封じこめてから"AUTO"を使えば安心して攻撃できる。



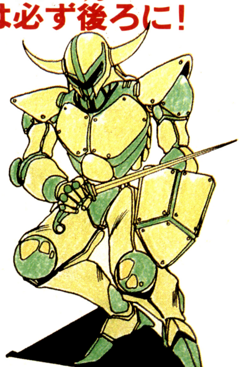
⬆カンデオンの使えないサキュバスなんて……。あとはAUTOで楽勝！

■その２　ナカジマとユミコは必ず後ろに！

ＨＰの多少にかかわらず、仲魔はかならずナカジマとユミコの前におき、少しでも２人のダメージを減るように戦おう。



➡ナカジマとユミコは4、5番目。ダメージも少なくなる。



■その３　逃げのテクニック

パターン１

絶対確実に逃げ出す方法、それはアメジストを差し出すことである。魔王以外の敵で逃げられないことはない。

もったいないような気はするけどね。



↑なんとなく情ないけど、仕方なく差し出すのだ。

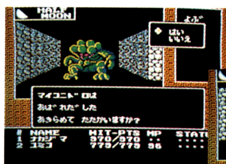


↑これで安心。まちがいなく逃げられる。

パターン２

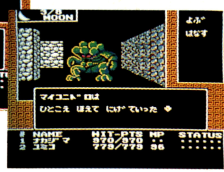
仲魔にならない敵に話しかけるのも手だ。一声ほえて逃げていくことがよくある。

だが、いきなりおそいかかってくることもあるので御用心を。



↑こうなればしめたもの。戦ってはいけないぞ。

↓と、マイコニドロは逃げていったのであった。



■その４　敵の攻撃と出現の法則性

プレイしていると気づくことだが、複数敵の攻撃回数は、その場にいる数以上は行れないのだ。つまり、６匹現れた敵がナカジマ側の攻撃で３匹死に、その間、敵の攻撃が２回あったとする。すると、ナカジマ側の攻撃がすべて終了した時点で、残りの敵の攻撃は１回しか行われなくなるのだ。これは敵の２回の攻撃が、残っている３匹のうち２匹が行ったと見なされるからなのだ。

また、敵の出現率は通路を歩いている時よりも、扉をくぐった時の方が何倍も高い出現率であることをおぼえておこう。



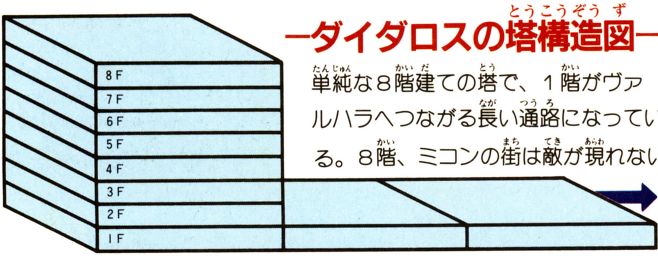


←２匹になった時点で、ターン内の攻撃が２回以上あったら、これ以上の攻撃はない。

エリア1・ダイダロスの塔

スタートは8階建てのダイダロスの塔だ。まずはここで操作法や3D迷路に慣れよう。じっくりとアセらず取り組むのだ。

ーダイダロスの塔構造図ー



単純な8階建ての塔で、1階がヴァルハラへつながる長い通路になっている。8階、ミコンの街は敵が現れない。

ダイダロスの塔をクリアするには

目標レベル	武器・防具		得られるアイテム	必要な仲魔
	ナカジマ	ユミコ		
12	短剣 くさりかたびら 樫の盾	サソリむち コンバットスーツ ヘルメット	しず玉 ガルの盾	ケルベロス バク トレント

ダイダロスの塔　攻略チャート

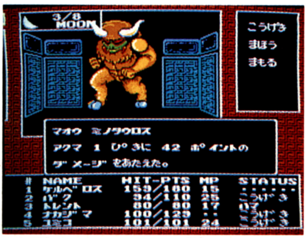
スタート

ミコンの街（8F） → 装備をそろえる → 塔の中へ（7〜1F）

経験値かせぎ

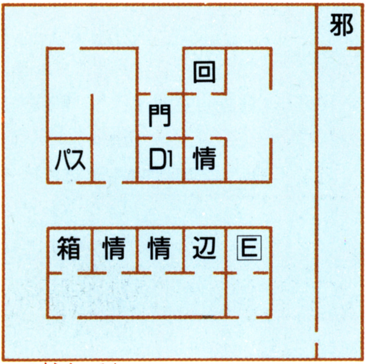
→ ミノタウロスとの戦い／しず玉入手 → ビエンの街へ

スタートしてまずいちばん最初にすることは宝箱を取って、魔ッ貨と宝玉を手に入れることだ。その魔ッ貨で武器と防具をそろえよう。ひたすら敵を倒し、レベルアップ、仲魔もそろったら1階にいるミノタウロスとの戦いが待っている。倒すと、しず玉が手に入りエレベーターを使えるようになる。



⬆強敵、ミノタウロス。低いレベルじゃたちうちできないぞ。

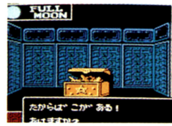
8F　ミコンの街



はじめは複雑で、どこに何があるかおぼえにくいが、慣れればどうってことない。

危険を感じたらすぐ戻って体勢を立て直そう。

宝箱　中身は500魔ッ貨と宝玉がひとつ入っている。



➡この宝箱を取ることにより、ゲームは始まる。

辺境の店

宝箱の500魔ッ貨でナカジマはヌンチャク、ユミコにはジャックナイフを、防具は2人ともコンバットスーツを着せよう。





回復の泉

なるべくメディで直し、MPがなくなってきたらここで回復。



➡満タンの状態にしか回復してくれないぞ。

邪教の館

なるべくなら合体以外ではここの世話になりたくない。つねに万が一のことを考えて魔ッ貨は大事に使おう。



ミコンの街の長老

スワードナの呪文をおぼえるまではここを使う。パスワードを聞くとき、仲魔が死んだままだと、消えてしまうのだ。

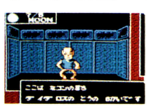


各種情報

ごく初歩的な情報がいくつかある。とりあえず聞いておこう。



⬆闇夜が仲魔をつくるチャンス。



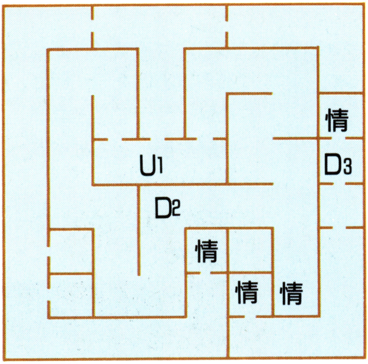
⬆はあ、そうですね。わかりました。



⬆そりゃいないきゃこまります。

■マップ内の記号の見かたは77ページを参考にして下さい。

7F

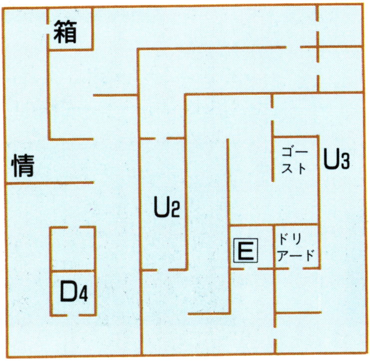


いよいよ敵が出現する。最初のうちは弱い物怪を相手に経験値をかせごう。情報がいくつかある。聞いておこう。

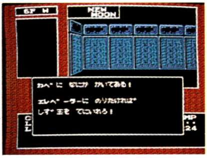


←単独じゃないと仲魔にならないのだ。

6F

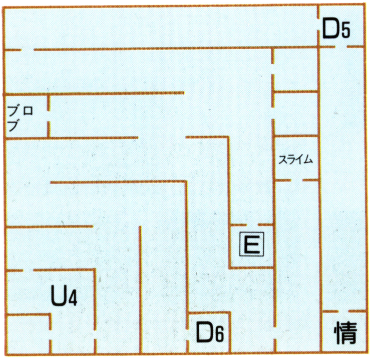


宝箱の中味は敵キャラ。取りに行っても痛い目を見るだけだ。この階はおとなしく下へ進もう。

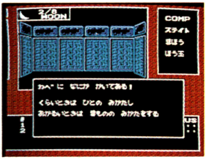


←ミノタウロスを倒せ、ということだな。

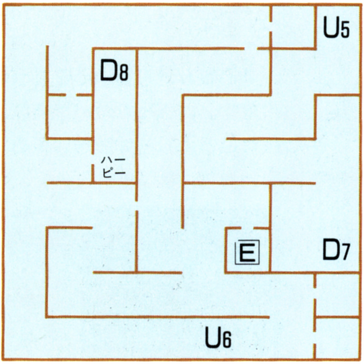
5F



下りの階段が2か所ある。1階に通じているのは右上の階段だけだ。その階段を降りて下へ向かおう。

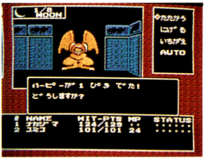


←魔物の月対応のことでございやす。

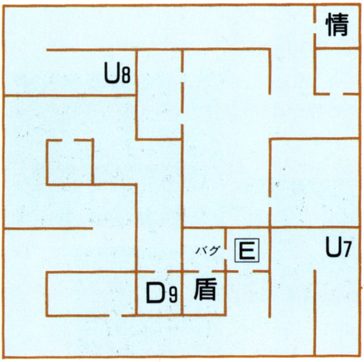


4F

5階中央下の階段を降りるとハーピーのいるところへ行くことができる。レベルが上がった人はやっつけに行こう。



←本来ならエリア2に現れるキャラだが。



3F

ビエンに入るために必要なガルの盾があるが、エレベーターでないと取りに行けない。まずミノタウロス退治から！



←それが今は石になっちゃって……。

ガルの盾の入手方法は？

ミノタウロスを倒すともらえるしず玉を持って、エレベーターで3階へ行け。

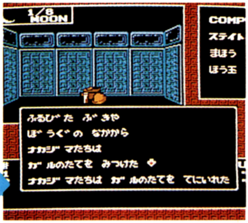




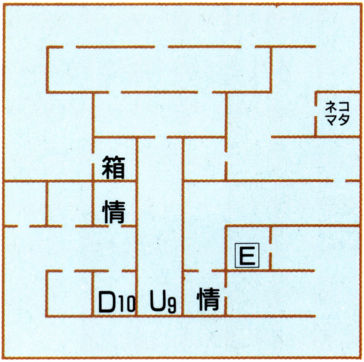
←ここは3階。盾のところだ。



➡盾を守るバグが出現した。



←バグから逃げた奥にガルの盾を見つけたのであった。



2 F

強い敵が現れるようになってきた。レベルが低いうちは、倒すことよりも仲魔をつくることを考えよう。



←タダで240魔ッ貨とは景気がいいなぁ。

ネコマタを仲魔にしておこう

ぜひとも仲魔にしておきたいのが、この階に１匹だけいるネコマタ。合体のときに使えるぞ。

→なって下さい。かわいい娘大歓迎だよーん。





↑そんくらいでよかったら、どうぞ。

→うれしいこと言ってくれるねえ。

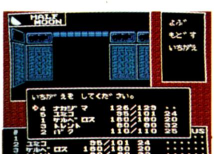




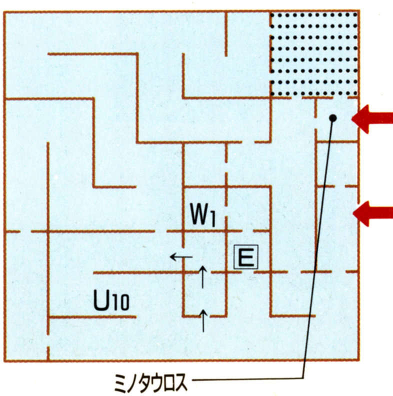
←というワケでした。

1F

ミノタウロスのいる階だ。早く戦いたいだろうけど、レベルがじゅうぶんに上がる（11〜12）まではガマンしよう。



←ミノタウロスと戦う前に位置がえするのは常識だっ！



ミノタウロスとの戦い

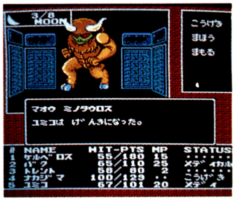


⬆ほかの魔物よりも巨体をほこっているヤツ。

⬇トレントの使うハマを加えた攻撃パターン！







部屋に入る前に全員のＨＰを確認しておこう。満タンか、それに近い状態ならＯＫだ。そして、部屋の中へ入るとミノタウロスが現れる。

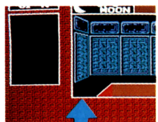
〝AUTO〟は使わずに、〝こうげき〟でじっくりと攻めていこう。途中、ＨＰの回復も組み合せるのだ。

ミノタウロスを倒すと……

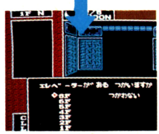
ほかの魔物よりは多い魔ッ貨、マグネタイト、そして経験値と、重要なアイテム、しずま玉が手に入る。これでエレベーターに乗れるようになるのだ。



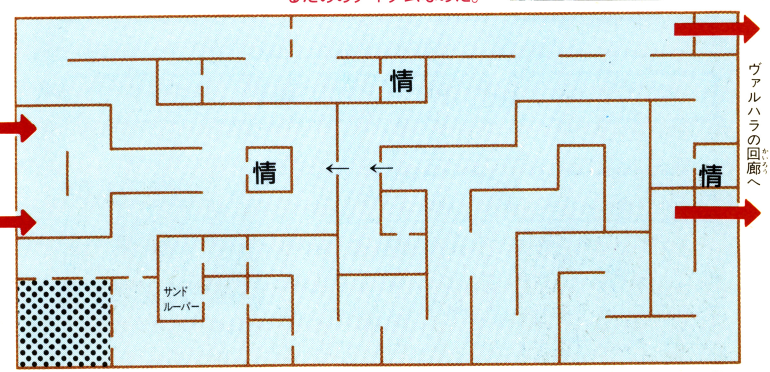
⬆これがエレベーターに乗るためのアイテムなのだ。



⬅8Fから直通のルートだ。



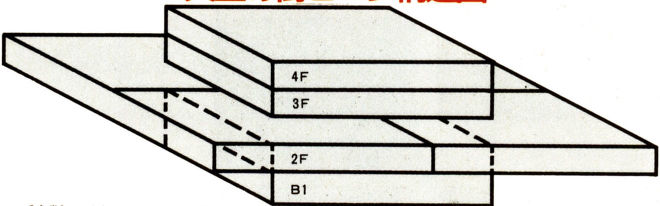
⬅1Fから楽に8Fへ戻れる。



エリア2・天空の街ビエン

メデューサによって石となってしまった街、ビエン。ナカジマたちはこの街をかつての姿に戻すため、メデューサに挑んでいった！

天空の街ビエン構造図



構造は単純な５階建てのエリアだ。しかし、メデューサを倒し、街の機能が回復すると、ヴァッハラ、マズルカ、アンフィニの３か所へ自由に行き来できるようになる。拠点となる重要な街なのだ。

天空の街ビエンをクリアするには

目標レベル	武器・防具（ナカジマ）	武器・防具（ユミコ）	得られるアイテム	必要な仲魔
19	刀 ブレストプレート 鋼鉄の盾 ケブラーヘルメット	プラチナの短剣 コンバットスーツ ヘルメット	おうしのKEY 周遊券 ロルの魔除け	ケルピー カワンチャ クタム

天空の街ビエン攻略チャート

ダイダロスの塔からヴァルハラの回廊へ → ガルの盾を入手し、ガルに渡す → ビエンに入る

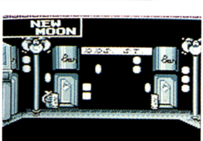
↓ 経験値かせぎ

タバサの像を入手（２Ｆ） → メデューサとの戦い（4Ｆ）、おうしのＫＥＹ入手 → ビエンの長老から周遊券を入手

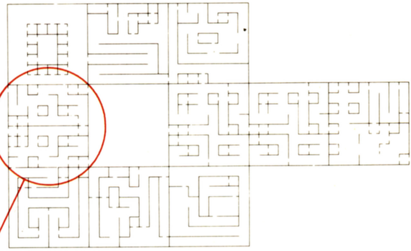
↓ 経験値かせぎ

ガルからロルの魔除けを入手 → ヴァルハラの回廊へ

メデューサを倒すまでは街が機能していないので、情報やアイテムはほとんどない。忙しくなるのはメデューサを倒したアト。色々な人に会って、アイテムをもらわなきゃならないのだ。

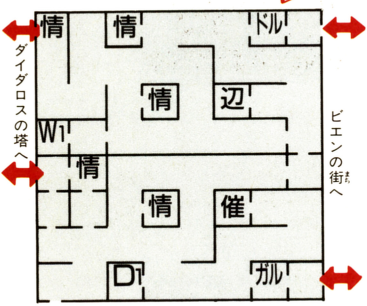


⬆石化した街を救えるのはナカジマたちしかいない！



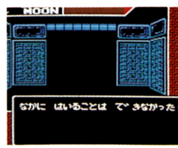
ヴァルハラ1F～ビエン1F

ダイダロスからビエンに行くにはヴァルハラの一部を通らなきゃいけない。でも、ここには敵が現れないので安心だ。



ワープを使ってもビエンへ入れない

メデューサを倒すまで、ダイダロス1階のワープは使えないのだ。



➡ここにはいるにはおうしのKEYがなくてはならないのだ。

ガルの頼みを聞いてビエンに入る

副門の兵士、ガルはガルの盾を持っていかないと道を通してくれない。キミは取ってきたかな?





⬅盾を持っていくと態度が謙虚になる。

辺境の店で強い武器を買う

上の入口から入ると辺境の店へ行くことができる。これまでとは比較にならない強い武器を売っているぞ。魔ッ貨をためて買おう。

◀武器▶	◀防具▶
サソリむち	くさりかたびら
くさりガマ	ブレストプレート
刀	鋼鉄の盾
プラチナの短剣	ケブラーヘルメット

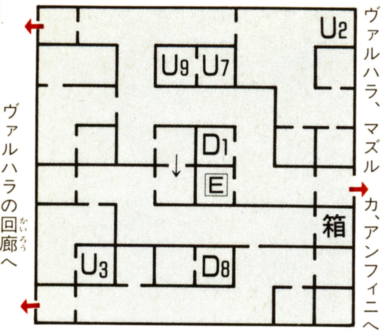
困ったときには催眠術士を使え

催眠術士はスタルトの魔法と同じ効果を持っている。つまり、スタート地点に戻れるんだ。楽して戻りたいときはこれを使うのだ。





⬆術にかかるまでの時間が何とも言えない。

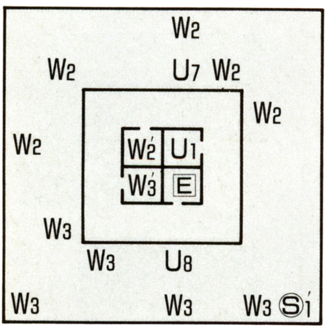


1F

ガルのいる下の入口から入ったら、すぐ右上にある階段で2階へ行こう。宝箱も取り忘れないように。中には宝玉が入っているぞ。

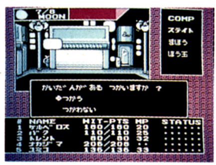


←ありがたきかな、宝玉が手に入ったぞ。ラッキー！



B1F

この階の外側には、たくさんのワープ・ポイントがあり、内側へと行くことができる。但し、右下にある落とし穴には注意が必要だ。



←小さいブロックの静まりかえった妙なフロアだ。

ビエンの街はこのルートを進め

ガル側から入ると、昇れる階段は1か所しかない。2階に上がると、これも昇れる階段は1つだけなのだ。3階に昇ってきたらぐるっと大回りして、西にある下りの階段を降り、2西の中央よりちょっと西側の階段に出る。そしてタバサの像を取ったら3階、4階へと向かう。

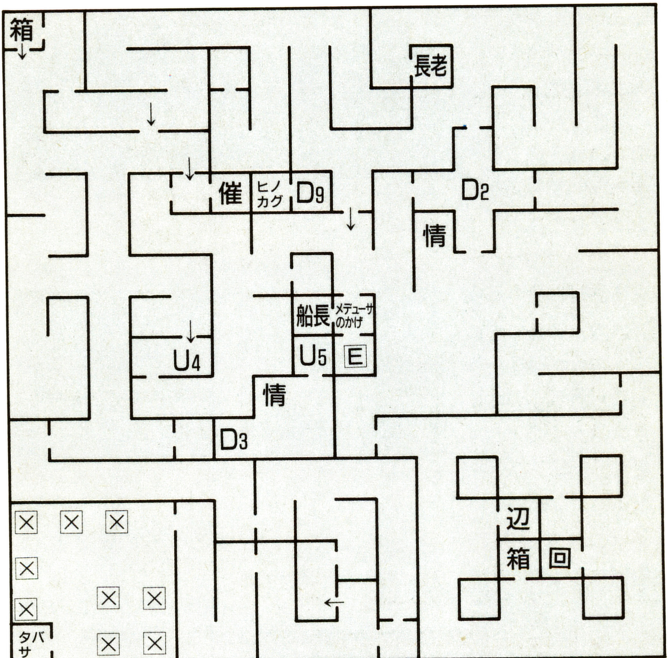
4階のメデューサを倒せばエレベーターが使えるようになるのでアトは楽だ。



⬆石にされた彼らを早く救い出すには効率の良いルートを取ることが必要だ。

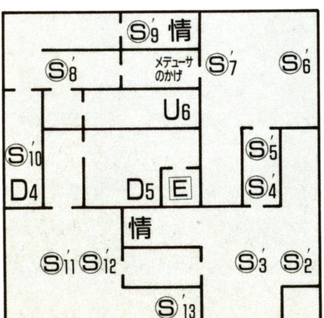
2F

やたらと広いフロアだ。ヴァルハラ攻略の拠点となるので、各イベントの位置関係をしっかりとつかんでおこう。



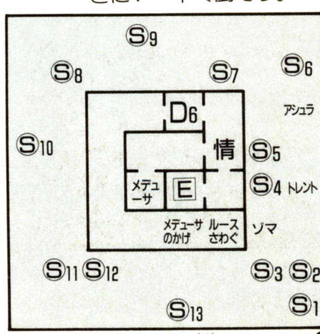
3F

ここは単なる通過フロアにすぎない。



4F

目指すメデューサはここに！ 早く倒そう。



■マップ内の記号の見かたは77ページを参考にして下さい。

2Fでタバサの像を取れ

タバサの像はメデューサの石化攻撃を封じこめる重要なアイテムだ。これがあるとないとでは戦いに大きな差が出る。

わなが多くしかけられているので、つかまらないように気をつけて行こう。



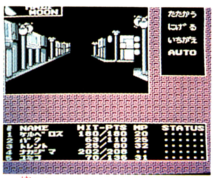
⬆この小さな像がメデューサの力を封じる。



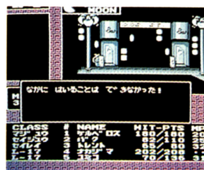
⬆これでメデューサ戦の用意は整った。あとはレベルアップのみ。

メデューサを倒さないと回復の泉へは行けない

2階の南東部にある辺境の店、回復の泉はメデューサを倒すと手に入る、おうしのKEYがないと行くことができない。ミコンの街に戻るしかないのだ。



⬆入れそうにはなるんだけど、入れない。

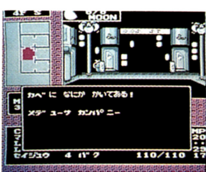


⬆ここで中に入っても意味はない、と思う。

メデューサとの戦い

タバサの像を持っていれば、ミノタウロス戦のときの仲魔でじゅうぶんに戦える。ただし、武器、防具は1ランク上のものが欲しい。

倒せば経験値などのほかにおうしのKEYが手に入るのだ。



⬆いよいよメデューサが近づいてきた。



⬇蛇の髪を持つ魔王だ。タバサの力を信じて戦え。

⬇タバサは自動的に使われるのだ。





⬆これがタバサの力だ。ずいぶんと楽になるぞ。

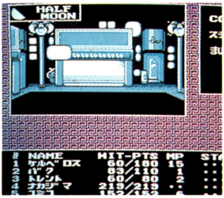


⬆メデューサを倒した後、おうしのKEYを入手。

2Fに戻って船長、長老と会う

メデューサを倒すと石になっていた街はもとに戻る。2階で石化していた人たちもよみがえるのだ。

2階に戻り、長老に会い周遊券をもらって、船長に会いにいこう。



←街並は青く、正常な色に戻った。

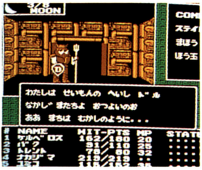






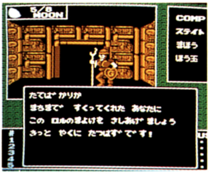
→長老は周遊券と手持ちの倍の魔ッ貨をくれるのだ。

ガルに会ってロルの魔除けを手に入れるのだ



↑ドルもナカジマたちをほめたたえてくれる。

↓ガルはロキとの戦いに使うロルの魔除けをくれる。



もうひとつ、ガルに会っておくのも忘れないように。ロルの魔除けをもらうのだ。これはヴァルハラにいるロキの魔法を封じこめるアイテムなのだ。

辺境の店と回復の泉に行こう

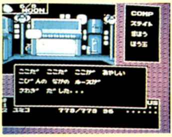
元に戻ったビエンの2階には敵は出ない。安心して盾と泉へ行こう。

◀武器▶	◀防具▶
プラチナの短剣	ブレストプレート
モーニングスター	ファイバースーツ
銘刀　コテツ	魔除けのカブト
水鏡の剣	セラミクスの盾



4F、1Fの謎

ルースの小びんを持って4階に行くと、ルースがさわぐ場所がある。中に入っていくとなぜかゾマやトレントがいるのだ……!?



↑何が重要なものが隠されているのか……？



←なぜゾマがこんなところに？

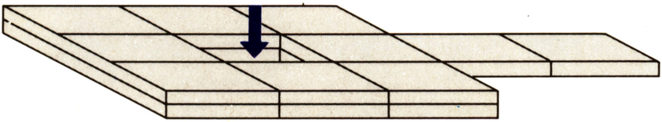


←ワープもあるのはなぜだろう。

エリア3・ヴァルハラの回廊

ナカジマたちはビエンの街を後にし、ヴァルハラの回廊へ向かった。そこはかつて倒したはずのロキが復活し、治めているのであった！

ヴァルハラの回廊構成図



平凡な２階建ての回廊にすぎないように見えるが、区切られたブロックが多く、すべてのブロックをまわろうとするならばなかなか大変である。マップをよく見て、計画性のある行動をしよう。

ヴァルハラの回廊をクリアするには

目標レベル	武器・防具 ナカジマ	武器・防具 ユミコ	得られるアイテム	必要な仲魔
25	銘刀コテツ ブレストプレート セラミクスの盾 ケブラーヘルメット	水鏡の剣 ファイバースーツ 魔除けのカブト	アレスの首飾り 天のまがだま リックの腕輪	カワンチャ サラマンダー パズス

ヴァルハラの回廊攻略チャート

ビエンの街から → アメジストを入手 → ラグの店でアメジストとアレスの首飾りを交換 →（経験値かせぎ）→ リックを助け出し リックの腕輪入手 → ロキとの戦い あら玉入手 → マズルカの回廊へ

ヴァルハラの敵はビエンの敵よりも格段に強くなっている。できるだけビエンでレベルアップしてから挑もう。

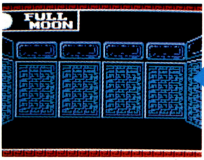
ラグの店はアメジストがないとアイテムをくれない。手に入れてから行き、必ずアレスの首飾りをもらっておこう。Ｂ１階にいるリックを助け出すのも忘れるな。



⬆荒れ狂うロキ。かつて倒したはずなのに。再びこの手で息の根を止めてやる！

拠点はビエンの街だがつねにミコンの街に戻れる体勢を

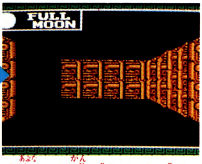
ビエンの街2階がヴァルハラ攻略の拠点となるが、つねにミコンの街へも戻れるようにしておこう。PALSYなどの攻撃を受けたり、合体させたいときなどはミコンの街に戻るしかないからなのだ。



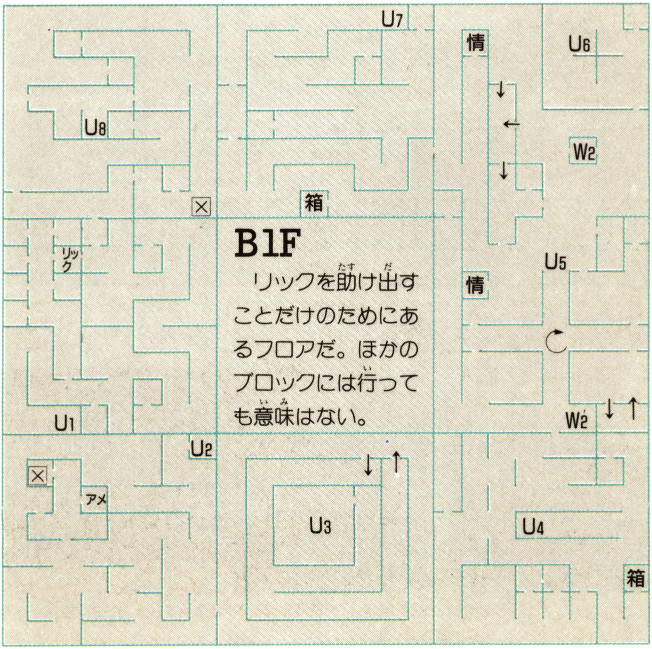
⬆ここはダイダロス1階のワープゾーン。ここからヴァルハラへ。



⬆ワープゾーンからビエンの街をぬけてヴァルハラの東部へ行く。

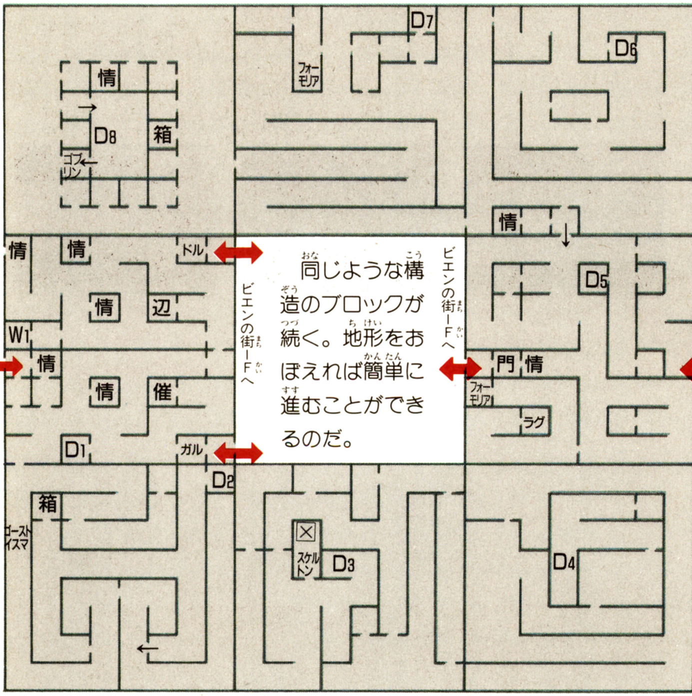


⬆危いと感じたらすぐにミコンの街へ戻って、HPとMPの回復をしよう。



■マップ内の記号の見かたは77ページを参考にして下さい。

1F



同じような構造のブロックが続く。地形をおぼえれば簡単に進むことができるのだ。

B1Fのポイント　大きいのにあまり意味のないフロアだ

B1階での目的はリックを助け出すことだけ。ほかは回るだけムダだ。



↑あんまり大した情報じゃなかったりする。



↑アメジストの部屋だけど1Fにもあるので用は無い。



↑サンドルーパーはB1階の1部屋にしかいないのだ。

ヴァルハラで経験値をかせぐには?

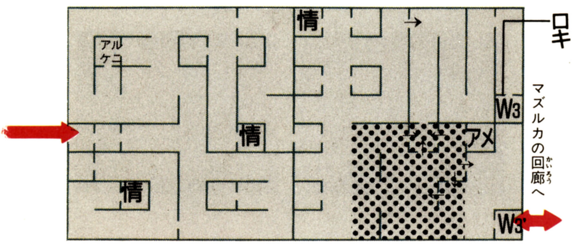
ヴァルハラには女性型の魔物が多い。エルフ、プーカ、ファライなど……。みんなそろってカモにできるキャラクターなのだ。



↑魔力は強いけど、HPは低いエルフ。

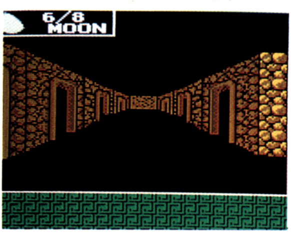


↑仲魔がいればプーカもひとひねり。



B1Fのポイント　力を15以上にしてリックを助け出せ

さて、B1階のリックだが、まずレベルアップして、強さを15以上にしておくことが必要だ。じゃないと鎖を切ることができない。





←あわれなリック。キミは助けるか? 助けるよね。



↑左腕にはめていた腕輪をもらったのだ。

↓なぜかラゴーンに変身してしまうのであった。



助けられたリックは、リックの腕輪をくれる。これは白龍の玉を取るのに必要なアイテムだ。そしてその時点で連れている仲魔より1ランク高い魔物に変身、仲魔になる。

1Fのポイント

辺境の店にはもう用はない



⬆ビエンの武器を買っちゃったら用はなし。

ビエンの街でより強い防具をそろえてあるなら関係のない店だ。この店はビエンに行く途中で利用するべき店なのだ。

ただし、ナカジマも装備できるカブトはビエンには売っていないのでここで買おう。

催眠術士にロルの魔除けのことを聞こう

ミコンの街へ早く戻るためのひとつの手段は催眠術士だが、用のないときは入らないように。ロルの魔除けを持って行くと、その効果を教えてくれる。



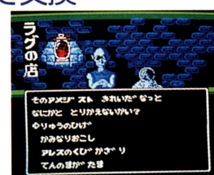
⬆ふだんはこの調子。スタートへ戻される。



⬆ロルの魔除けを持っていると効力を教えてくれる。

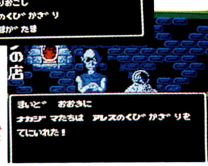
アメジストを取ってラグの店で交換

ヴァルハラには２か所アメジストがある。取りやすい１階のアメジストを取ろう。まずアレスの首飾りと交換する。再度アメジストを持っていくと、首飾りはなくなり、４種のアイテムがある。効果は自分で試してみて。



⬅まずアレスの首飾りと交換。





⬅なんて人!尊敬しちゃう。

りゅうのひげ



⬆呪いとは不吉な。いったい何の呪いだ？

かみなりおこし



⬆というメッセージなら何があったかわかるでしょ。

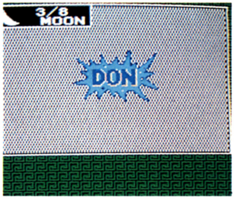
ロンドンブーツ



⬆なつかしのロンドンブーツ。でも変なアイテムだね。

ダークゾーンは進行方向に注意

1階のアメジストを取りに行くとき、ダークゾーンを通らなければならない。マップは見えなくなるが、この本のマップと方向指示を見て間違わずに進もう。

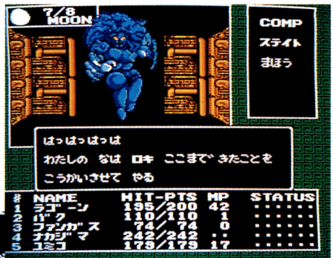




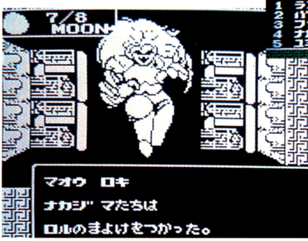
←↑方向指示とマップの組み合わせで何も見えないこのダークゾーンをクリアしよう。

ロキとの戦い

いよいよロキとの戦いだ。ロルの魔除けを使えば魔法は封じこめられるものの、攻撃は同時に3発くるしHPも高い。レベルアップがじゅうぶんでないと苦しい。



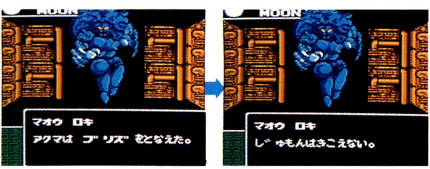
←ついに登場！ なかなか豪快なしゃべりかたをするヤツだ。



←画面がフラッシュし、ロキの魔力は封じした。



←呪いもかけちゃうとんでもないヤツ！



それでもなんとか倒すことはできる。倒せばあら玉が手に入る。マズルカの第3エレベーターが使えるのだ。

マズルカに行く前にヴァルハラでかせげ

次はマズルカの回廊へアタック。その前にヴァルハラで数レベル上げておきたい。ロキを倒せる程度のレベルじゃマズルカの強力な魔物群を相手にするのはキツい。仲魔もより強いものをつくっておきたいね。

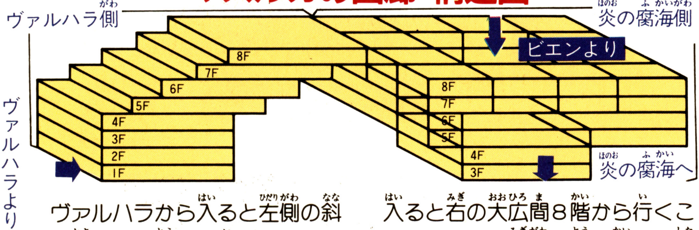


←ファライもいいおかせぎキャラだ。

エリア4・マズルカの回廊

復活したロキを倒したナカジマたちは、ヘカーテの待つマズルカへと向かっていった。そこは複雑さを極めた双子の回廊だったのだ。

マズルカの回廊 構造図



ヴァルハラから入ると左側の斜めに重なった塔から行かなきゃならないが、ビエンからワープして入ると右の大広間８階から行くことができる。右側の塔３階から下は炎の腐海に入る。

マズルカの回廊をクリアするには……

目標レベル	武器・防具		得られるアイテム	必要な仲魔
	ナカジマ	**ユミコ**		
39	菊一文字 かっちゅう プラチナの盾 ケブラーヘルメット	乱舞の剣 ファイバースーツ エンジェルリング	ラトスの像 銀のレリーフ	ヤシャ クーフーリン ハヌマーン

マズルカの回廊 攻略チャート

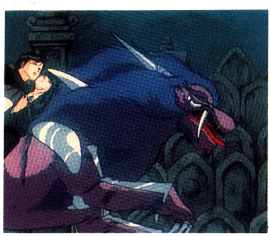
ビエン／ヴァルハラより → ラトスの像を手に入れる → 銀のレリーフを手に入れる

経験値かせぎ

→ 銀のレリーフでヘカーテへの道を開く → ヘカーテとの戦い／ふる玉入手 → 炎の腐海へ

ヴァルハラまでの単純な構造とはうって変わったマズルカ。取るべきアイテムは少ないが、昇り降りが多いので大変かも知れない。

まず銀のレリーフ、次にラトスの像を手に入れ、ヘカーテの待つ３階へ行くのだ。



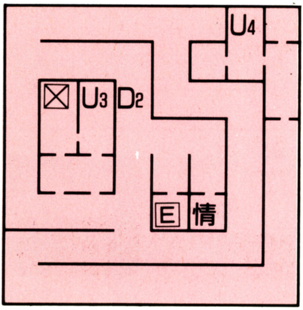
←行け！ ナカジマ。仲魔の力を借りてルシファーを破れ。

とりあえず1回は昇っていこう。

第3エレベーターを使うなり、階段を使うなりして1度はこのヴァルハラ側の塔を回ってみよう。いくつか重要な情報を聞くことができるからだ。



←マズルカに入った。さあ、何が起こるか？

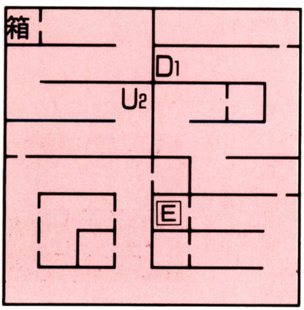


ヴァルハラ側3F

ラトスの像の重さに関する情報を聞くことができる。

ダメージゾーンがあるので、足を踏み入れないよう気をつけたい。HPをムダなことで減らすな。

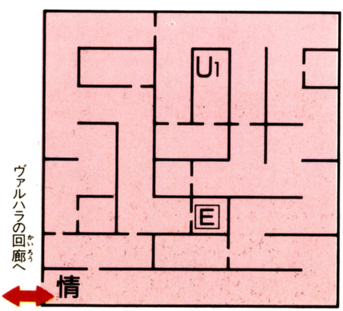




ヴァルハラ側2F

北側のすみっこに宝箱がある。宝玉が入っているのでぜひ取っておこう。取りに行くのに扉がないので、敵と出くわす確率も低い。もらえるものはもらっとかなくちゃね。





ヴァルハラ側1F

まずは1階だ。マズルカの魔物はヴァルハラの魔物とくらべて格段に強く、もらえる経験値なども大きい。

じゅうぶんに強くなってからじゃないとキビシいエリアなのだ。



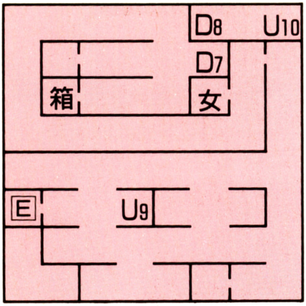
■マップ内の記号の見かたは77ページを参考にして下さい。

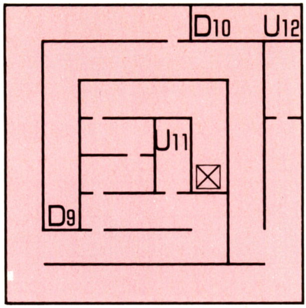
6F ▼

女神像がある。ここからビエンに戻るのも手だ。



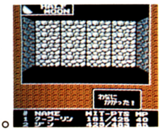
マズルカの回廊ヴァルハラ側マップ

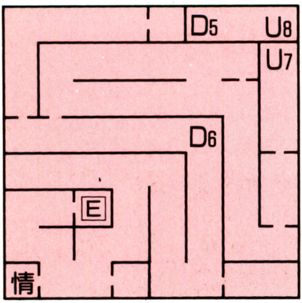




▲ 7F

ダメージゾーンにはまらないよう気をつけよう。

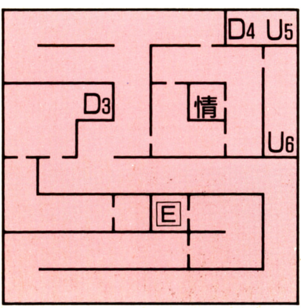




5F

ガイアが持っている銀のレリーフに関する情報以外は大したことは聞けない。魔物との戦いにじゅうぶんな注意をはらって上の階へ昇っていこう。気長に構えるのがいい。



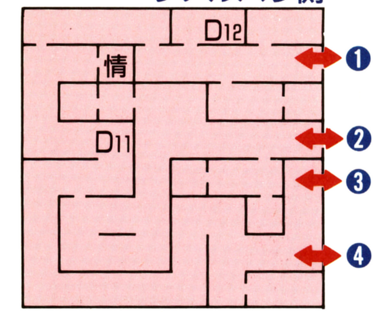


4F

ここの情報はイザナミの衣に関すること。炎の腐海で手に入れることができるぞ。



ヴァルハラ側

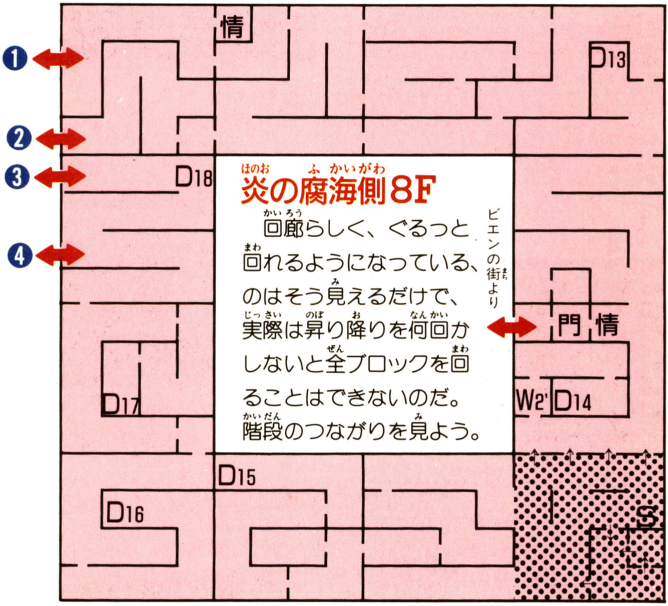


8F

8階から大広間の塔に入る。このエリアが本格的に難しくなってくるのはここからなのだ！



←うーん、そんなにもセトは強いのか？



炎の腐海側8F

回廊らしく、ぐるっと回れるようになっている、のはそう見えるだけで、実際は昇り降りを何回かしないと全ブロックを回ることはできないのだ。階段のつながりを見よう。

ビエンの街から8Fへ

ここまで上がってきたら、もうヴァルハラ回りでくる必要はない。ミコン➡ビエン➡マズルカルートで来よう。





ガイアを探し、銀のレリーフを手に入れろ

どの階にあるかはキミ自身に探してもらうとして、ガイアから銀のレリーフを譲ってもらわなきゃならない。これがないとヘカーテの部屋へ行けないのだ。手持ちの魔ッ貨全額で譲ってくれるぞ。



➡ポーズをつけて話しかけてくるヤツなのだ。



➡まず持ち魔ッ貨の3分の2の値段を言い、承諾すると全額につり上げてくるのだ。

ラトスの像はアレスの首飾りを使ってとる

ラグの店で手に入れたアレスの首飾りはラトスの像を取るために必要だ。他に、まが玉かアメジストのいづれかが必要だ。





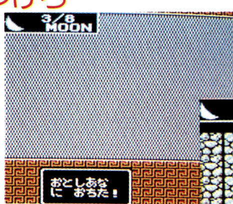
⬅アレスの首飾りを置いてみよう。取れるはずだ。

⬇ラトスの像のかわりに首飾りが置かれた。像を取ったのだ。



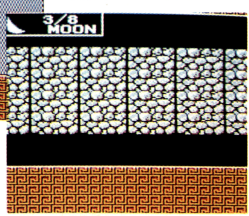
落とし穴に気をつけろ

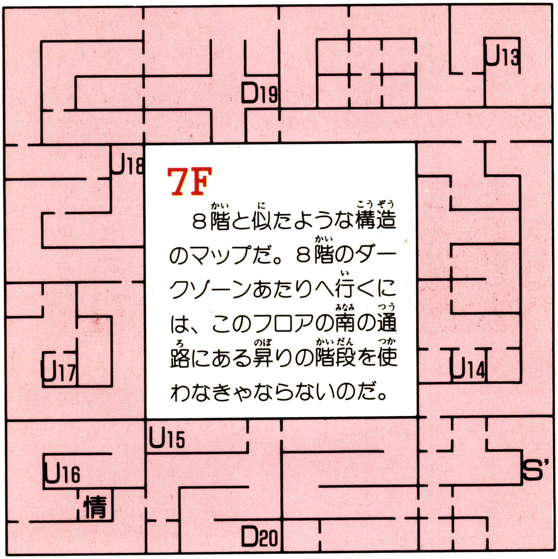
8階のダークゾーンには落とし穴がしこまれている。まちがって落ちると7階に行ってしまうので、この本のマップを見ながら落ちないよう気をつけて進もう。ムダな行動がもっとも危険なのだ。



⬆ダークゾーンの中にある落とし穴が! はまったら下の階へ落ちるぞ。

⬇というワケで7階まで落ちてしまった。位置を確認して上へ昇ろう。



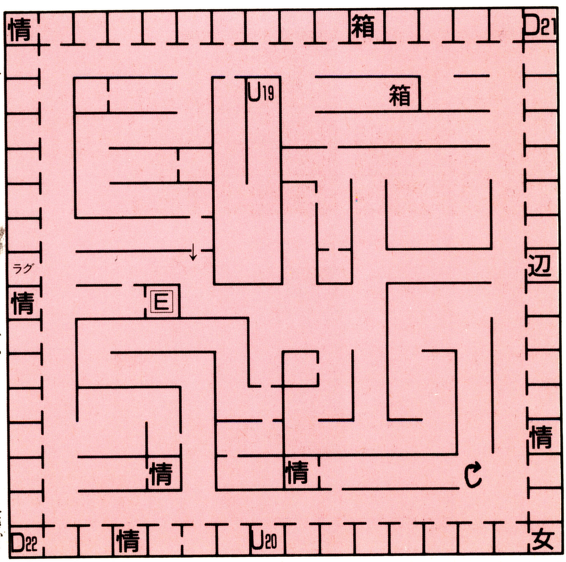


7F

８階と似たような構造のマップだ。８階のダークゾーンあたりへ行くには、このフロアの南の通路にある昇りの階段を使わなきゃならないのだ。

6F

ブロックのふちがすべて部屋になっている。的確に目指す部屋に入ろう。このフロアではCOMPコマンドが効かないので、仲魔にはつねに気をつけよう。



6Fのポイント マップを見てムダな部屋に入らないように

とにかく部屋数が多いが、必要な部屋は数えるほどしかない。マップと方向指示とを見て、ムダな部屋に入らないよう気をつけて進んでいこう。



←銀のレリーフとこの情報をからめると。



←魔ッ貨がたまったら高い武器を買おう。



←炎の腐海で手に入るぞ。

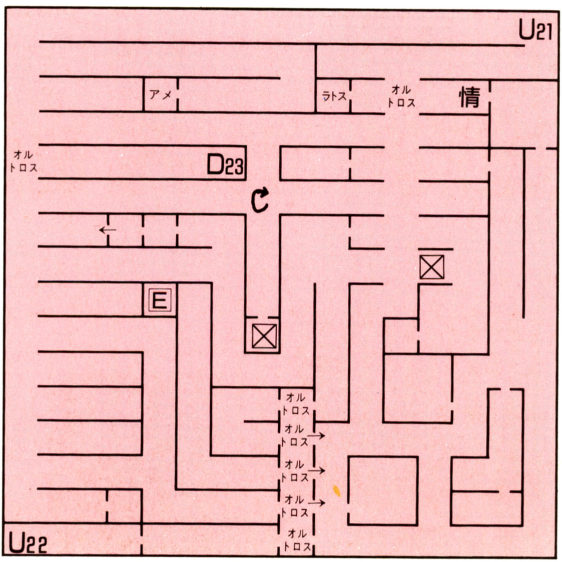
5Fのポイント オルトロスがいっぱい！

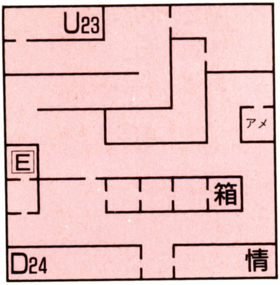
なぜか固定キャラでオルトロスが多く現れる。倒す、倒さないはキミの自由だが、ムリをしないように。



←オルトロスは炎の腐海に現れる魔物だ。

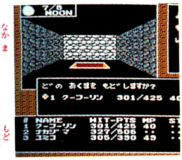
5F



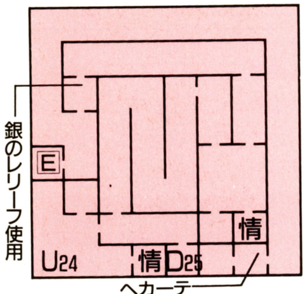


4F

銀のレリーフは3階で使うだけだが、その前にこの4階で連れている仲魔を魔界に返しておく必要がある。3階ではCOMPが動かないからだ。なぜか、その理由は3階の説明に！



➡仲魔はここで戻すのがベスト。



3F

銀のレリーフをはめるには、その部屋で妖精の力を借り、マッパーの魔法を唱えなきゃならない。その時、仲魔を連れていると妖精の力を借りられず、道をつくることができないのだ。





⬆妖精の声が聞こえる。ここでマッパーを使うのだ。



⬆銀のレリーフは壁の穴に。そして大きな振動が……。



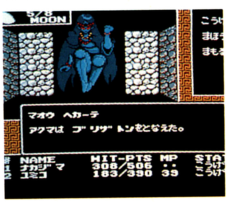
⬆そこには扉ができた。ヘカーテの部屋へ行けるぞ。

ヘカーテとの戦い



⬆ラトスの像を使えば、この通りヘカーテの姿が出現するのだ。

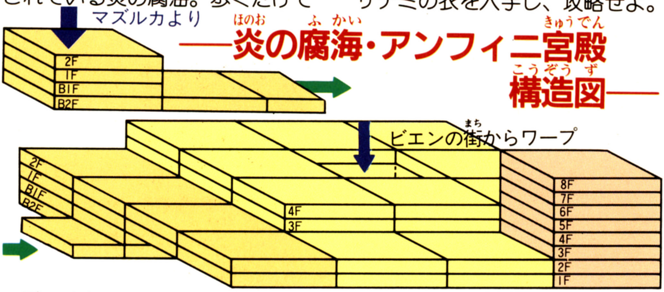
銀のレリーフで道を開くと、その先にあるのはヘカーテの部屋だけだ。ヘカーテは最初見えないが、ラトスの像を使うと実体化する。見えない時は魔法攻撃しか効かないが、これでどんな攻撃も効くのだ。じっくり攻めろ。



エリア5・炎の腐海

通路中が地獄の業火で埋めつくされている炎の腐海。歩くだけでダメージを受けてしまう……。イザナミの衣を入手し、攻略せよ。

炎の腐海・アンフィニ宮殿構造図

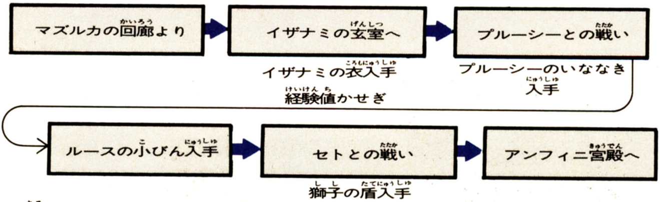


炎の腐海とアンフィニ宮殿とは密接していて、複雑に入りくんでいる。マズルカをそのまま降りていくと腐海に入り、B2階の通路部を通って、アンフィニと隣接している部分に入る。アンフィニ宮殿へはここの2階から入るのだ。いずれにしろ複雑だ。

炎の腐海をクリアするには……

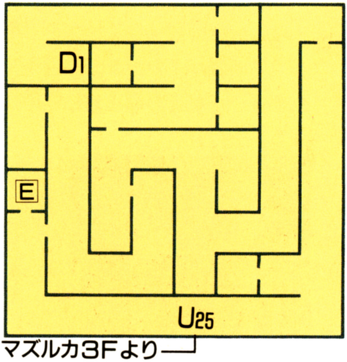
目標レベル	武器・防具		得られるアイテム	必要な装備
	ナカジマ	ユミコ		
48	オリハルコンの剣 オリハルコンのよろい オリハルコンの盾 やしゃの面	朱の剣 ファイバースーツ エンジェルリング	プルーシーのいななき ルースの小びん イザナミの衣	カーリー スフィンクス トール

炎の腐海 攻略チャート



歩くだけでダメージを受ける腐海。ダメージをなくすには捕われているイザナミを救い出し、イザナミの衣を手に入れなくてはならない。まずこれが第一目標だ。そして、2つのアイテムを手に入れたのち、魔王セトと対決だ。相当手強い敵だぞ！

マズルカの回廊から降りて行く

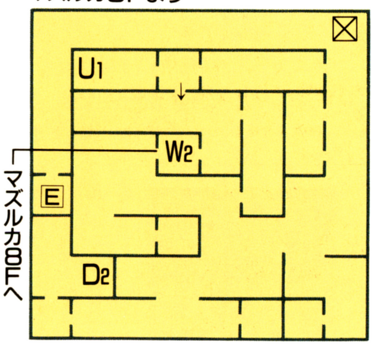


2F

歩くたびに音がしてダメージを受ける。敵と戦うときはつねにHPに注意しよう。危なくなってきたらすぐに回復させるのだ！



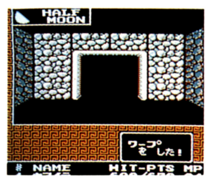
←三つ首の竜・バレフール。群れで現れると脅威だ！

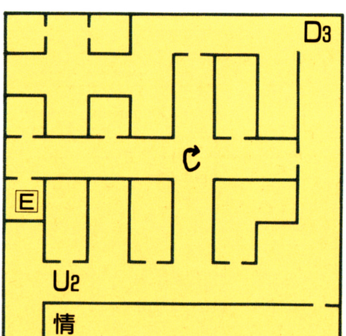


1F

ワープゾーンの行き先はマズルカの８Ｆ、ビエンからの入口付近だ。いざという時は使おう。

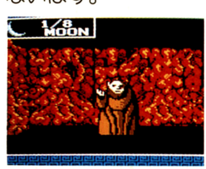
←マズルカへつながっていることを表わすワープゾーンだ。





B1F

ターンテーブルがひとつあるだけの変哲のない階みたいだが、左下には情報がある。行って損はしないはず。



←さて、この人はいったい何を言うのでしょうか？

■マップ内の記号の見かたは77ページを参考にして下さい。

B2F　アメジストと宝箱

Ｂ２階にはアメジストが２か所とラグの店が１か所ある。アイテムの使いかたをおぼえたら活用しよう。



➡アメジスト発見。うれしかったりする。

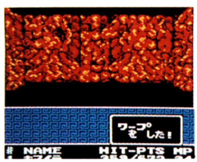
⬅確実に逃げられるからうれしい。



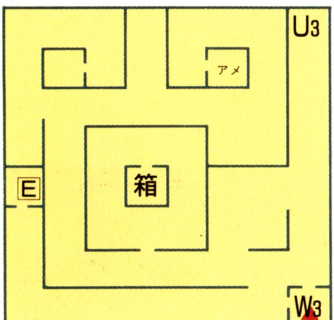
⬅ツラいところだけにこの宝玉はうれしい。

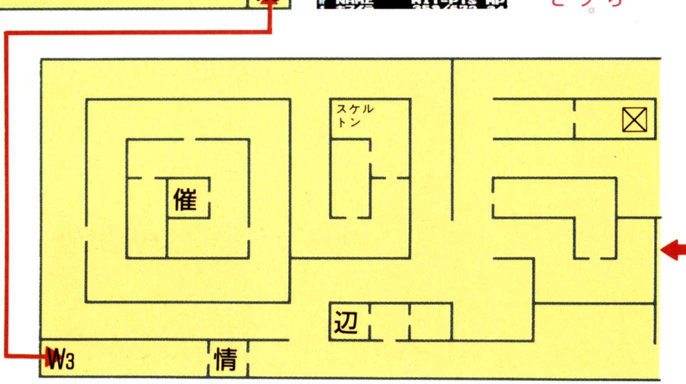
ワープゾーン

マズルカから降りてきた塔と、アンフィニへの通路側をつなぐのはワープゾーンを使う。南西すみの部屋がそれだ。



⬅ワープゾーンから右側の通路へワープ。難しくなるのはここからだ。





辺境の店で強い武器・防具を買う

イザナミの情報を越えると辺境の店がある。強力な武器があるが、より高くなっているのでせっせとお金をかせごう。



⬆強いものがほしい。



⬆固いものがほしい。

ラグの店を探せ

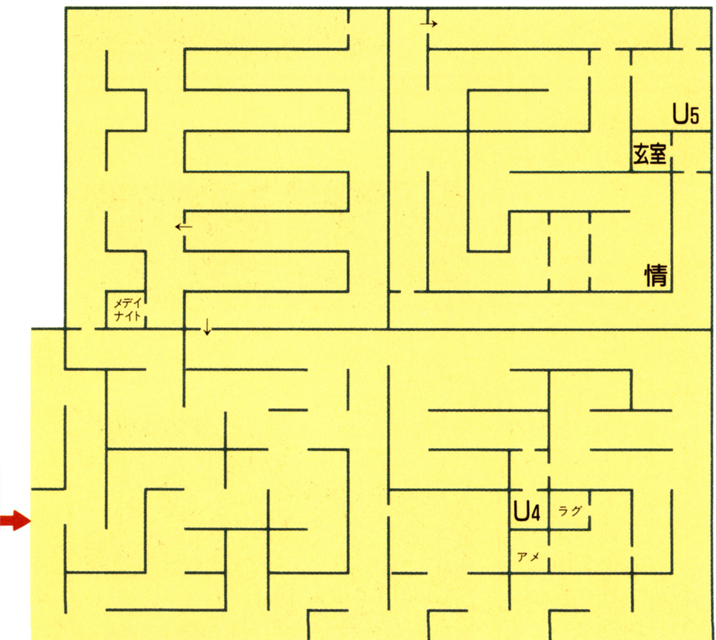
ここのラグの店はまさに「地獄に仏」的なありがたみを持つ。それがどういうことか、プレイすればわかる!



⬅2か所目のアメジストを見つけたっ。



⬆このラグはどこにいる?



メディナイト

このB2階にメディナイトという、傷ついた兵士が倒れている部屋がある。このナイトにメディの魔法をかけてあげると、傷を治してくれたお礼にこちらのHPも回復してくれるのだ。

マップでその位置をしっかりと確認してから進もう。





↑↗ナイトにメディをかける。いいことをしてあげると気持ちがいいなあ。



⬇元気になった。そしてナカジマたちもHPが満タンに回復だ。



#	NAME	HIT-PTS	MP	STATUS
1	キマイラ	672/672	34	·····
2	ヤジャ	596/596	64	·····
3	クーフーリン	425/425	40	·····
4	ナカジマ	519/519	··	·····
5	ユミコ	400/400	62	POISON

↑ユミコはPOISONをくらっているけど、HPは満タンに！

炎の魔海・敵キャラデータノート

カモのキャラクターとイヤな敵

カモはケツアルカトル、ギルタブ、もっともイヤなのはブラックナイト。強い割にビンボーな魔物なのだ。現れたら逃げよう。



↑魔獣ケツアルカトル。仲魔にしてもOK。



↑群れて出るブラック・ナイト。コケると大変。

エナジードレイン対策

このエリアあたりになるとエナジードレインを使う敵がいくつか現れる。ちょっと弱くてもつねにテトラジャの魔法を使える仲魔を連れておこう。

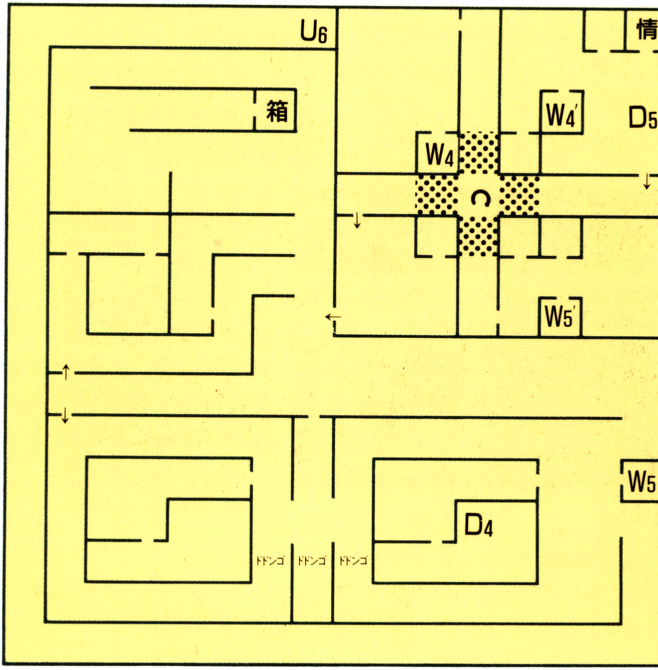
⬇クーフーリンがテトラジャを張る。





↑ターラガの視線は完全にさえぎられた。

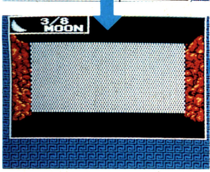
B1F（B2F大広間の上）



玄室に向かうには



➡まずワープで右上ブロックに入り、



➡ダークゾーンをぬけて進む。

B１階の北東部のブロック（マップ右上）の中にワープで入り、下りの階段（D5）を降りるとB２階の玄室のそばに出る。



⬇途中の情報も聞きのがしなく！

⬆ブロックの中でも再度ワープ。

イザナミの玄室へ

いよいよイザナミの玄室だ。捕われたイザナミの仮面をはずすには、しず玉、あら玉、ふる玉を順序よく仮面の穴にセットしなきゃならない。失敗すると部屋の外に出されるか、スタートへ！



←醜い仮面に捕われているイザナミ。今助けるぞ。



↑3つの玉は、今、ここで役に立つのだ。



←さあ、どの石をどの穴に入れる？



←失敗！ 3回戦わなきゃダメだ。

イザナミを助けるイザナギのことば

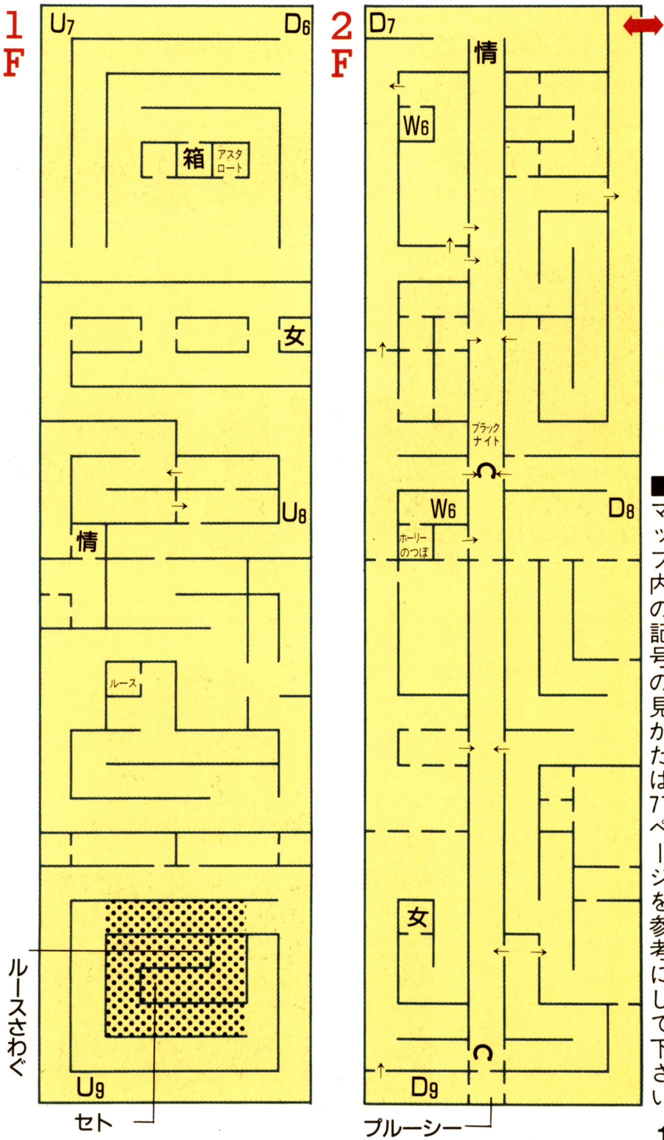
北に荒ぶる光、東に静かなる光、西に古の光を
受けるとき、イザナミの心は開かれて、
戦士達の身体はいやされるであろう……。

部屋の外に出された場合、3回敵と戦えば再度チャレンジできる。

成功するとイザナミはその美しい姿を現わし、そして腐海を歩いてもダメージを受けない、イザナミの衣をくれるのだ。



←イザナミは仮面の呪縛から逃れられた。イザナミの衣をもらい、進め！

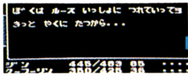


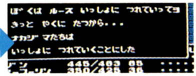
■マップ内の記号の見かたは77ページを参考にして下さい。

ルースの小びんを手に入れよう



ルースの小びんは1階のどこかにある。これがなくてはクリアできないという最重要アイテムだ。必ず探し出そう。





プルーシーを倒せ



腐海の2F、南端にはプルーシーがいる。こいつを倒したあとに得られるプルーシーのいななきは、セトの攻撃を封じるアイテムなのだ。

⬆多勢に無勢で強引にやっつけてしまおう。



➡AUTOで戦っていればそのうち勝てる。



⬆プルーシーのいななきを手にいれたぞ。

炎の腐海・ワンポイントアドバイス

1) このあたりになると、もうスタルトの魔法はおぼえているはず。MPが危なくなってきたらミコンの街まで戻ろう。またここへ来るには、自分なりのルートをつくっておくのだ。

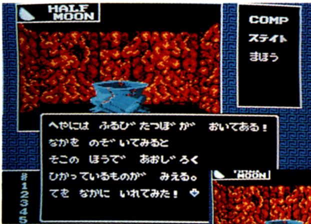


⬅ルートをおぼえるとスタルトは使いやすい。

2) ナカジマの仲魔もずいぶんと強くなってきたと思う。だから気をつけなきゃならないのは、マグネタイト。気をつかわないでいるといつの間にかなくなっていることがある。適度に敵を倒して補充していこう。



ホーリーの壺の謎



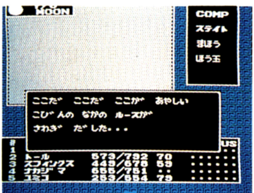


↑➡底なしのホーリーの壺。アンフィニ宮殿でこの謎はすべて解決されるだろう。

腐海のどこかにはホーリーの壺がある。この壺からはルシファーのメディカルの魔法を封じこめる白龍の玉が手に入る。

しかし、この時点では取ることができない。あるメッセージを聞かなきゃダメなのだ。そして、そのメッセージはアンフィニ宮殿にある！

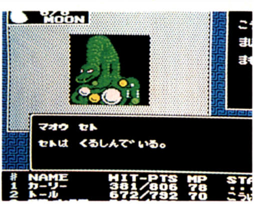
セトとの戦い



➡ルースがさわいだら、マッパーで道をつくる。



➡醜悪な魔王、セトの登場だ。



➡プルーシーのいななきの効果が出ている。

腐海の魔王、セトはヘカーテよりもはるかに強力な魔王だ。ブリザトン、ガボアット、エナジードレインを使いこなし、激しい攻撃をしかけてくるぞ。



←エナジードレインも使うのでテトラジャを使う。



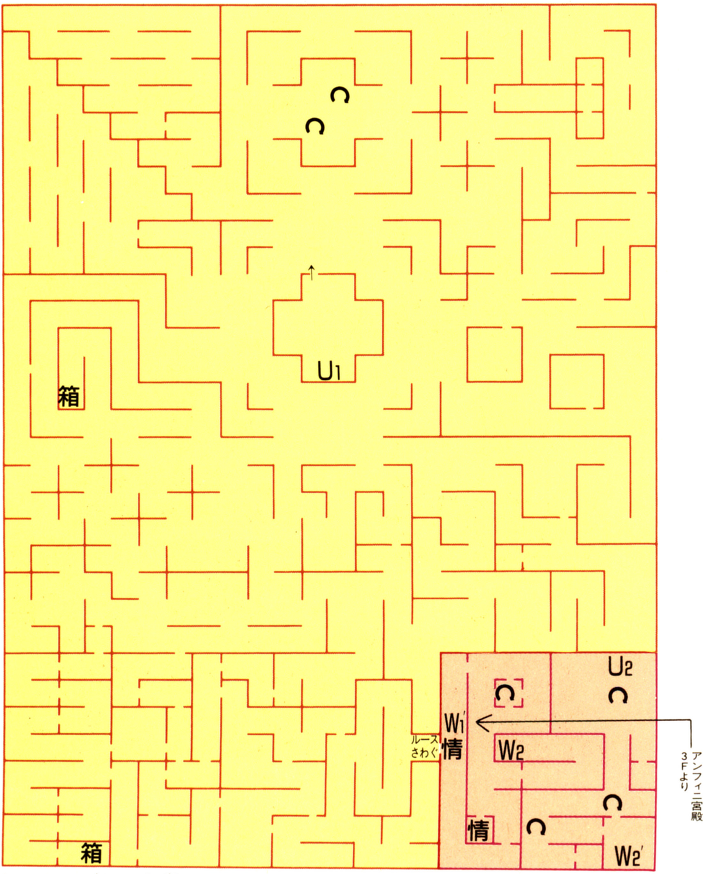
セトに対抗する手段はただひとつ。こちらのレベルを上げ、仲魔をより強力なものにしておくことだ。ガネーシャ、カーリーあたりがいると、展開はずいぶんと楽になるぞ。テトラジャを忘れるな。

エリア6・アンフィニ宮殿

アンフィニ宮殿攻略チャート

ビエン、炎の魔海より → ホーリーの壺の情報を聞く → 炎の魔海に戻り白龍の玉を入手 →（経験値かせぎ）→ 再びアンフィニに戻り赤の塔に入る → ルシファーとの戦い → エンディング

アンフィニ宮殿1F



■マップ内の記号の見かたは77ページを参考にして下さい。

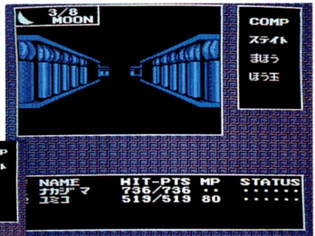
ルシファーの住むアンフィニ宮殿に突入だ。広さはこれまでのどこよりも広く、ナカジマは迷った。しかし……！　ラストは近い！

アンフィニ宮殿をクリアするには

目標レベル	武器・防具（ナカジマ）	武器・防具（ユミコ）	得られるアイテム	必要な仲魔
61	オーラの剣 オーラのよろい 獅子の盾 オーラのカブト	オーラの剣 オーラのよろい オーラのカブト	白龍の玉	クリシュナ オーディン ウォンロン

ビエンから4→3→2→1Fと降り、赤の塔に入って昇っていくルートがベストパターンだ。

マップに表記されている階段やワープゾーンをフルに利用し、赤の塔を目指せ！　エンディングはもう近いぞ。





↑アンフィニ宮殿への入口だ。
←ビエンからのルートを効率良く使おう。

1Fのポイント　この階から赤い塔に入る。ルースがさわいだ所が入り口だ。



←いったいどこから入るのかな。探すしかない！

青の大広間と赤の塔に分かれるアンフィニ宮殿。目指すルシファーは赤の塔の最上階にいるのだ。

その赤の塔へはこの1階から入る。その手段はワープではなく、ルースがさわぎ出し、そこでマッパーをとなえると道が開ける、というパターンだ。

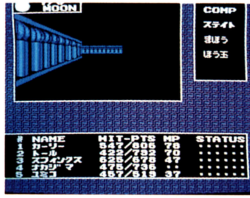
その場所はマップの下の方にある。ルースがさわぎ出したら、マッパーをとなえるのだ！



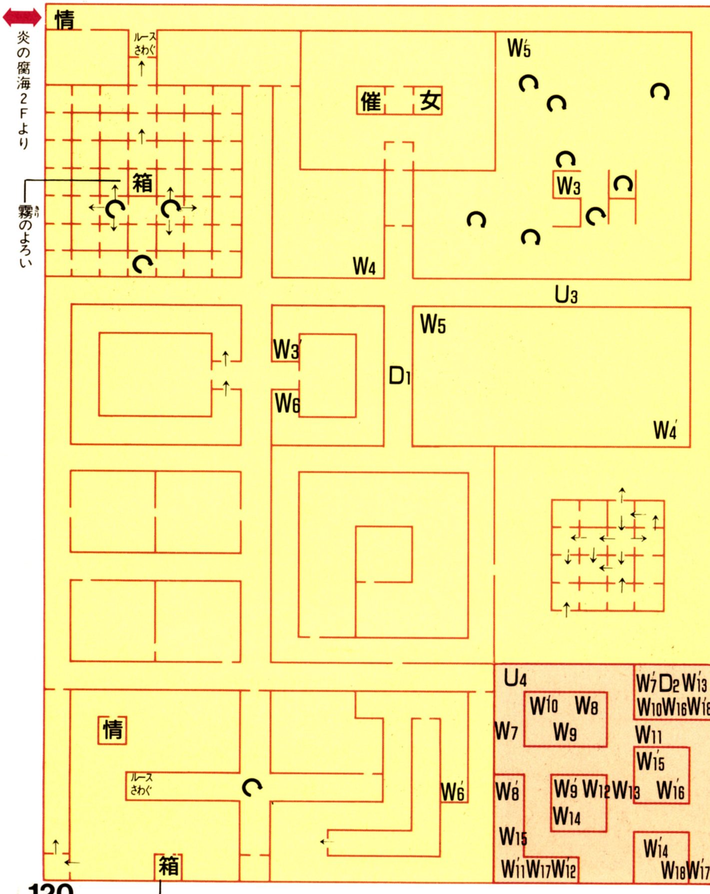
→ここにかつて来た人がいるのだろうか？そして、この先は？

アンフィニ宮殿2F シンプルな形だけに広く感じる

炎の腐海から来るとこのフロアに出る。広く、長く歩かされるフロアなので強い仲魔を連れているときはマグネタイトに注意。でも、このフロアはいろいろ調べる価値があるかも知れない……？

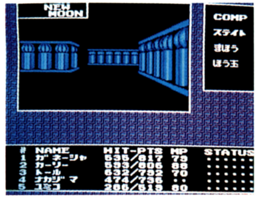


←長い通路があるので広く感じる。

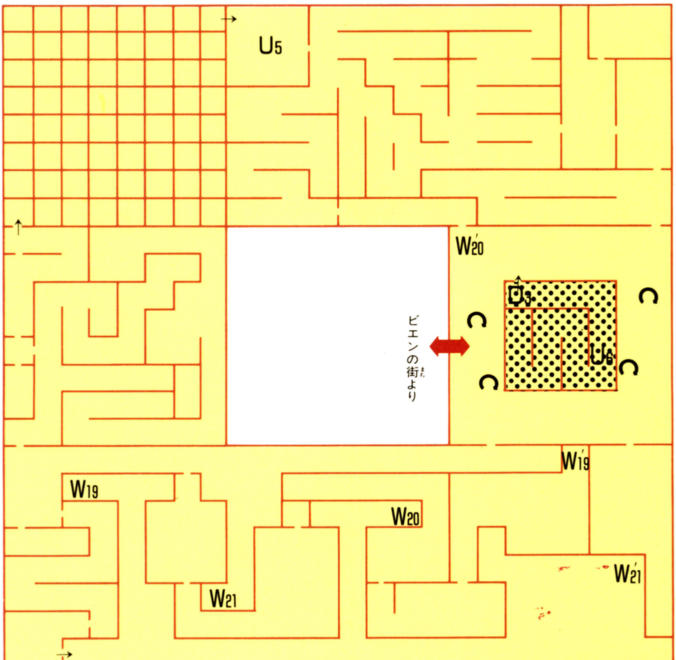


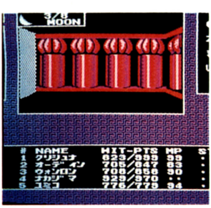
アンフィニ宮殿3F 迷いこむとツラいフロアだ

アンフィニの中でもっともワケがわからないのがこのフロアだ。ただ広いだけで、何か役に立つ場面があるかっていうとそうでもない。単なる通過フロアにしかすぎないのだ。こんなに広いのに!

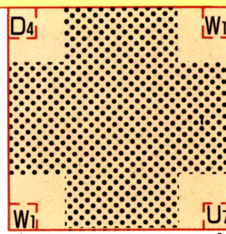


←シンプルなように見えるけど……。





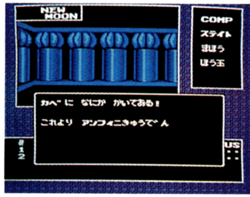
くせ者はダークゾーン。方向感覚を失わないように気をつけて動こう。もし迷ったときはマップと方向指示で抜けよう。



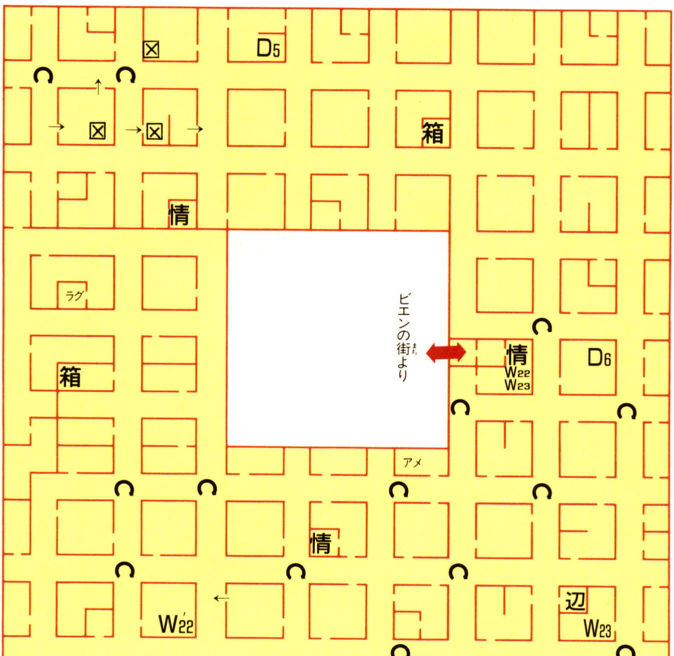
アンフィニ宮殿4F この階の構造はつかんでおきたい

ビエンの街からワープしてくるとこのフロアに出る。それだけにこのフロアの構造はぜひともしっかりとつかんでおきたいのだ。

コツは扉の位置。マップと照らし合わせて現在位置を確認しよう。

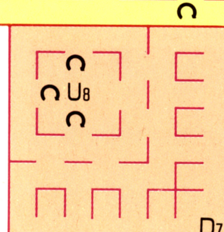


←このメッセージは同じものが2階にもあるね。





構造とターンテーブルの位置さえつかめば複雑そうに見えてもどうってことのないフロアだ。気をつけさえすればいい。



白龍の玉を取るにはこのメッセージを聞かなきゃダメ

⬅どこかの部屋でこの情報を必ず聞くことができる。



炎の腐海にあるホーリーの壺の謎を解くには左の写真のメッセージを聞かなきゃならないのだ。白龍の玉を取るにはリックの腕輪をつけることが必要だったのだ！





⬅これでルシファーと対等に戦えるようになるぞ！

辺境の店で最後のお買いもの



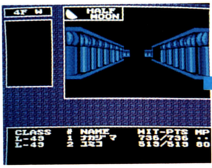
⬆ここは2人ともオーラの剣を買っておきたい。魔ッ貨をためよう。

どこかに最後の辺境の店がある。装備を強いものに買い換えておこう。

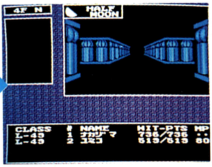


⬅オーラシリーズがほしいけど、いかんせん、ちと高い。

ターンテーブルが多いぞ。

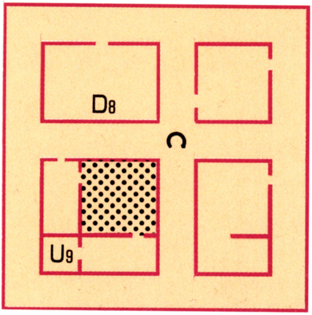


⬆ずっと西向きで歩いていくと……。



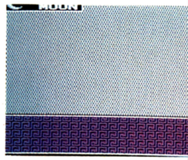
⬆いきなり北向きにされてしまった。こんなのばかり。

このフロアはターンテーブルが多い。進むときは必ず方向指示を確認するのを忘れないように。回った音がしたら、どっちを向いたのか、チェック。

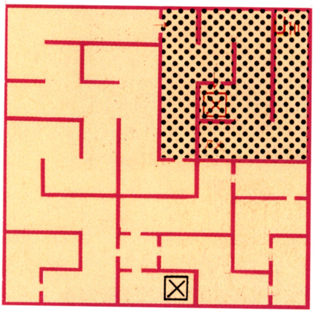


5F
思ったよりも楽なフロア

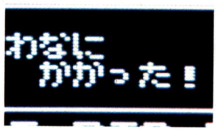
赤の塔5階は、これまでよりもぐっと楽になったフロアだ。さしたる罠もないので、すんなりと上の階へ進めると思う。



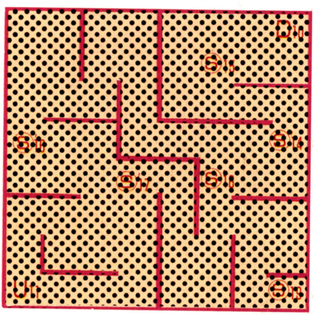
こんなところで戦っているヒマはない。



6F
ダーグゾーンがくせもの



右上（北東）にかたまっているダークゾーンがやっかい。ダメージゾーンもあるのでまちがわないように気をつけながら進んでいこう。



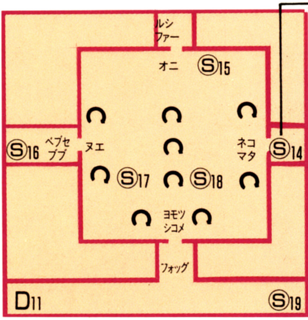
7F
あたり一面……

6階に輪をかけたようなとんでもないフロアだ。辺り一面ダークゾーンだらけ！　頼りになるのは方向表示と進んだことを表わす三角のマークだけだ。

ここを上手にクリアするコツは、まずどの方向へ向かっているのかをしっかり確認しておくことと、何歩進んだら壁にぶつかったのか、という2つの点だ。これさえしっかりしていればすぐ位置がわかる。





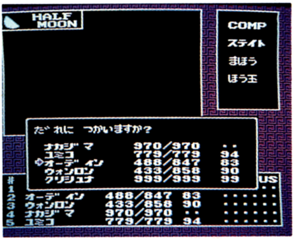


8F
いよいよ最後の戦いだ！

いよいよルシファーとの決戦だ。仲魔の強さ、自分のレベルアップがじゅうぶんでなければルシファーには勝てない。もう一度自分の能力を確認しておこう。

まず、ルシファーの前のオニを倒そう。

決戦の前にHPを満タンにしておこう



↑宝玉を使ってHPを回復。ない時はメディカルの魔法を使おう。

ルシファーと戦う前には必ずHPを満タンにしておこう。宝玉があるなら、それを使いきる。なるべくMPは温存しておくのだ。



さあ、準備が整ったら、いざルシファーと戦わん。地球の未来を賭けて！

アンフィニ宮殿敵キャラあれこれ

1)かせぎキャラ





なんたってあくまのほしくびとデュラハーンがベスト。どちらも5匹以上の群れで現れるので1回1000もの経験値がもらえることも。

2)逃げるべきキャラ

反対に、戦ってもあまり身入りがよくないのはアシュラとゾマ。出現数が少ないので、強い割にはたいした経験値も魔ッ貨も得られないのだ。



←やたらと強い、邪神アシュラ。

ルシファーとの最終決戦



ルシファーはメイン画面いっぱいを使って登場する大型キャラだ。さすが大魔王だけあって、言うことも小憎らしい。

さて、どう戦うか。基本的には仲魔の強力な魔法とナカジマたちの攻撃がパターンだ。仲魔のMPが切↙↘れるまでこれで行こう。切れたらオートで様子を見ながらHPを回復させつつ戦おう。

もちろん白龍の玉でメディカル↘↘を封じこめていることが大前提条件だが……。

クリシュナを連れてこれるぐらいのレベルならじゅうぶん勝てる。あとはこっちがミスをしないことが重要だ。まちがえた攻めに注意せよ。



⬆まず白龍の玉が使われ、メディカルを封じこめた！



⬆メディカルを使われても、なにも起きないのだ。



➡ブリザトンが強力！　しかし、これを避ける手段はない。

そして……

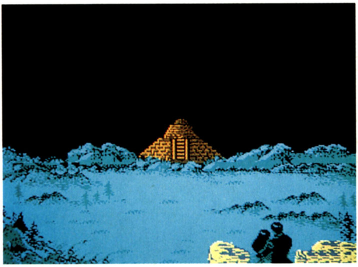
HPが8000あるルシファーとて、ナカジマたちのコンビネーションにはかなわない。ルシファーを倒したのだ。

そして、感動のラスト、エンディングに突入だ。



⬅ルシファーが死に、2人は感動の涙をこぼす。戦いは終わったのだ。

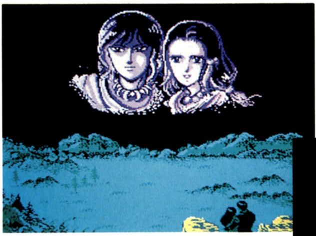
魔宮は崩れ落ちた
エンディングシーン



2人が涙を流すのもつかの間。主を失なった大魔宮は崩れる気配を見せた。2人は脱出した。



←大魔宮から脱出し、2人は遠くに崩れるのを見る。



↑空にイザナギとイザナミが現れた。その顔はナカジマとユミコそっくり。

ごう音を立てて崩れる大魔宮。それを見守る2人の前の空にイザナミとイザナギが現れた。ナカジマたちに礼を言い、2人の神は天上界へ…。





そして、今、2人の心をよぎるのは、魔宮の中で出会ったさまざまな出来事。思い出の中、物語は終わりを告げる。



←イベントが名シーンとして流れる。

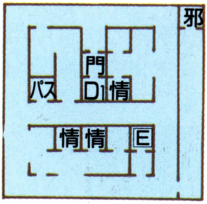


←エンドマークを見て、余韻にひたるのもいい。

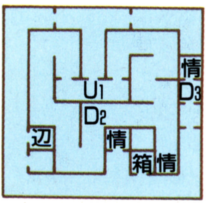
エリア1 ダイダロスの塔(とう)

8F

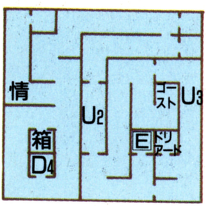
ミニコンの街(まち)



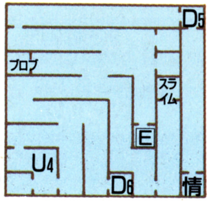
7F



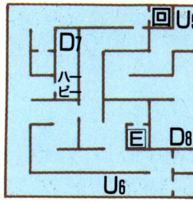
6F



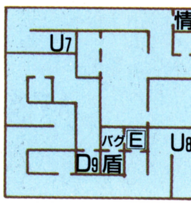
5F



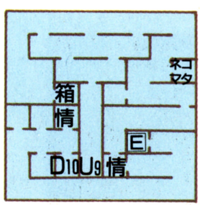
4F



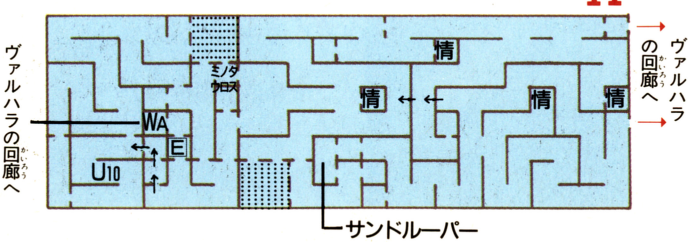
3F



2F

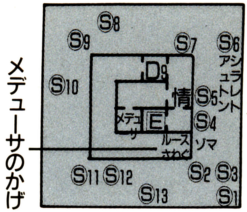


1F

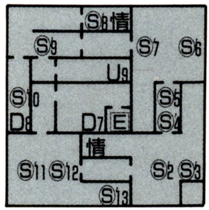


エリア2 天空の街ビエン

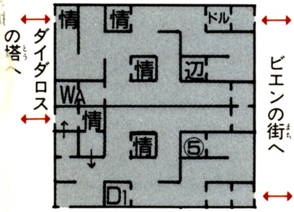
4F



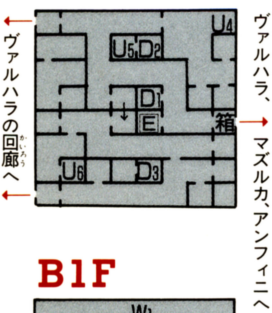
3F



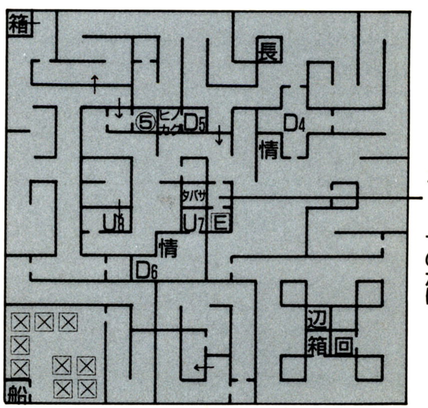
ヴァルハラ1F ~ビエン1F



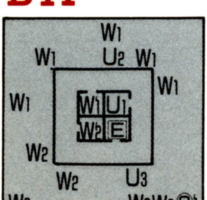
1F



2F

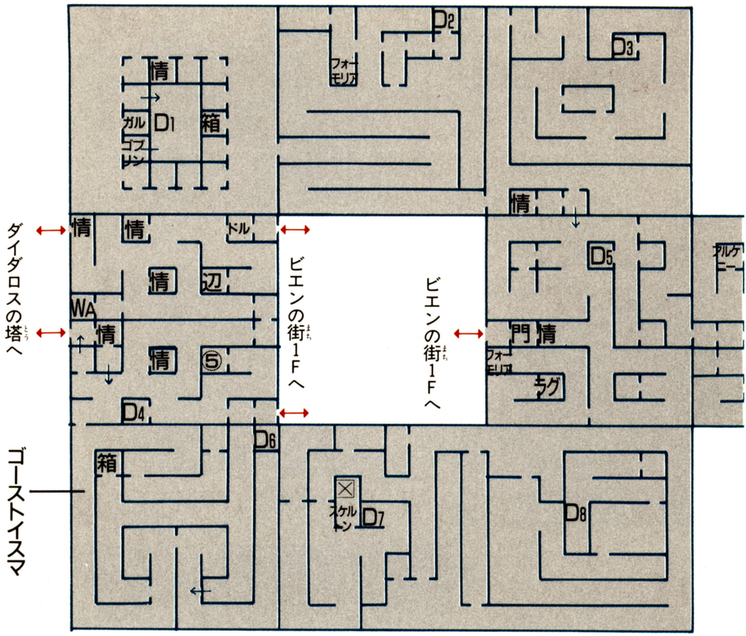


B1F



マップ内の記号の見方 PART・2

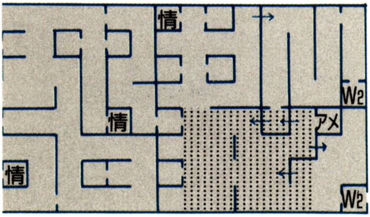
- ガルの盾……盾
- ビエン船長……船
- ビエン長老……長
- 女神像……女
- 5魔ッ貨催眠術士……⑤



情
D1
箱
ガル
ゴブリン
D2
フォーモリア
D3
情
情
ドル
情
辺
WA
情
情
⑤
D4
ダイダロスの塔へ
ビエンの街1Fへ
ビエンの街1Fへ
情
D5
アルケニー
門
情
フォーモリア
ラグ
D6
箱
ゴーストイスマ
スケルトン
D7
D8

1F

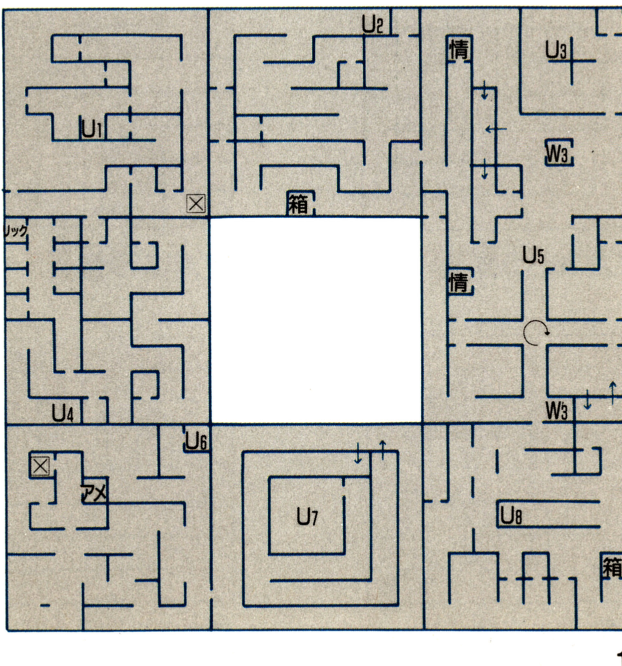
エリア3　ヴァルハラの回廊



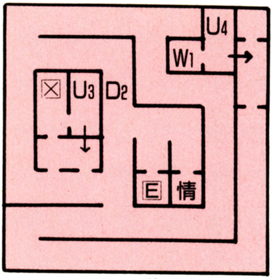
ロキ

マズルカの回廊へ

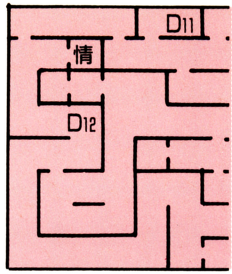
B1F



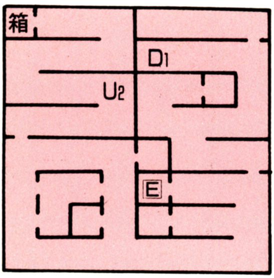
エリア4　マズルカの回廊



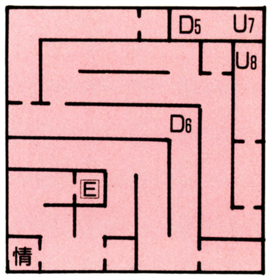
ヴァルハラ側3F



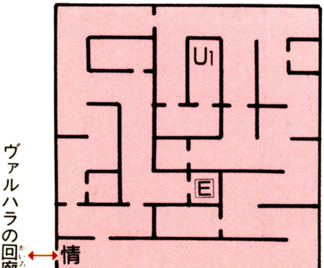
炎の腐海側
8F



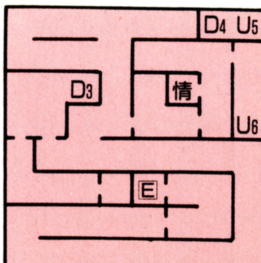
ヴァルハラ側2F



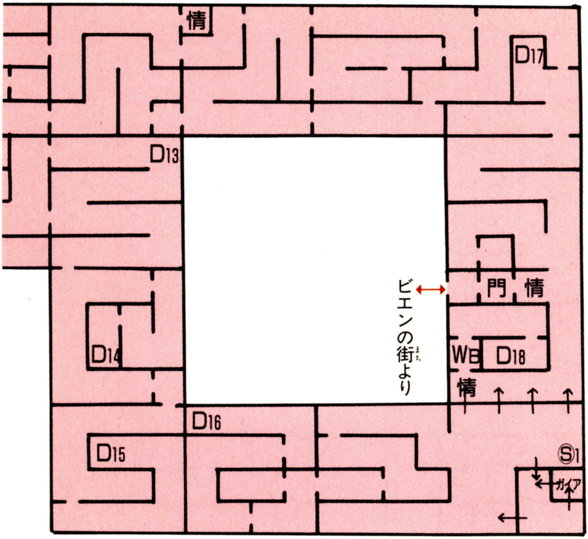
ヴァルハラ側5F

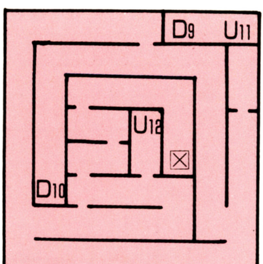


ヴァルハラ側1F

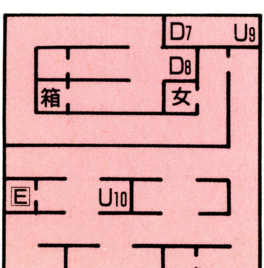


ヴァルハラ側4F

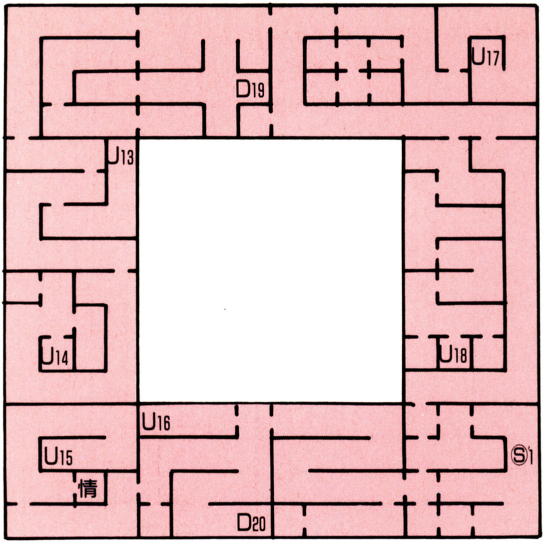




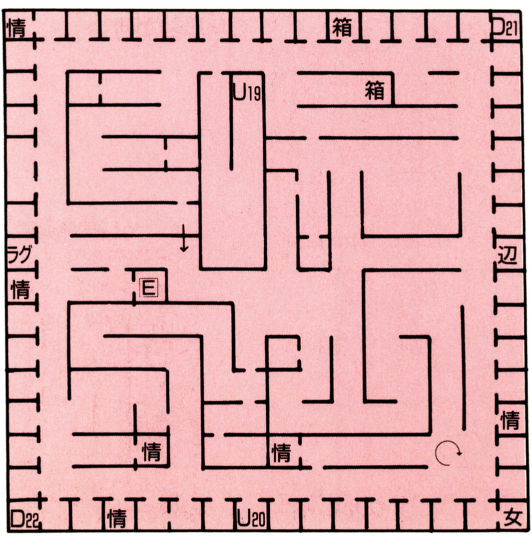
ヴァルハラ側7F



ヴァルハラ側6F

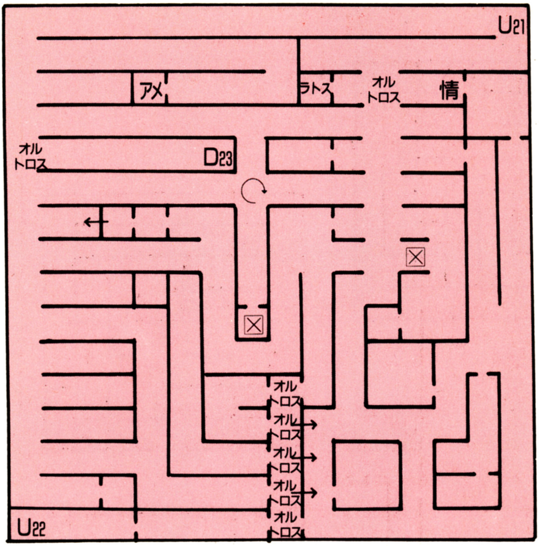


炎の腐海側 7F

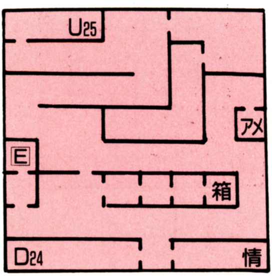


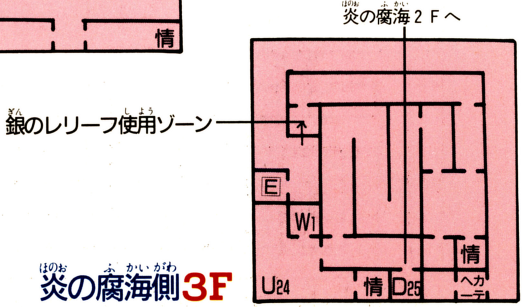
炎の腐海側 6F

炎の腐海側5F



炎の腐海側4F

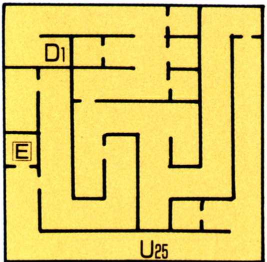




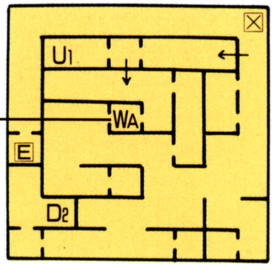
炎の腐海側3F

エリア5　炎の腐海

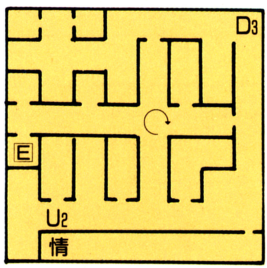
2F

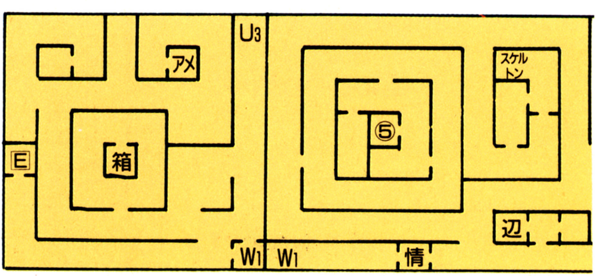


1F

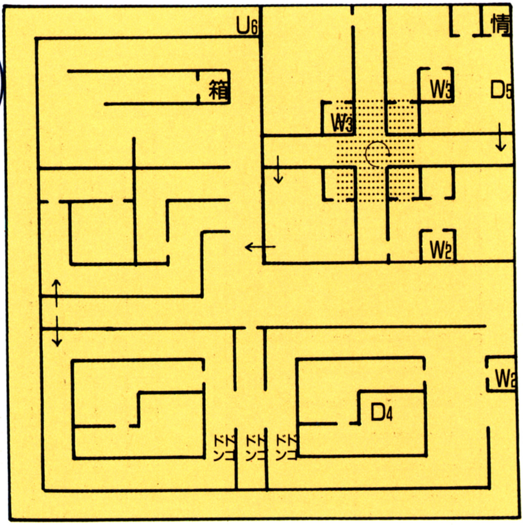


B1F

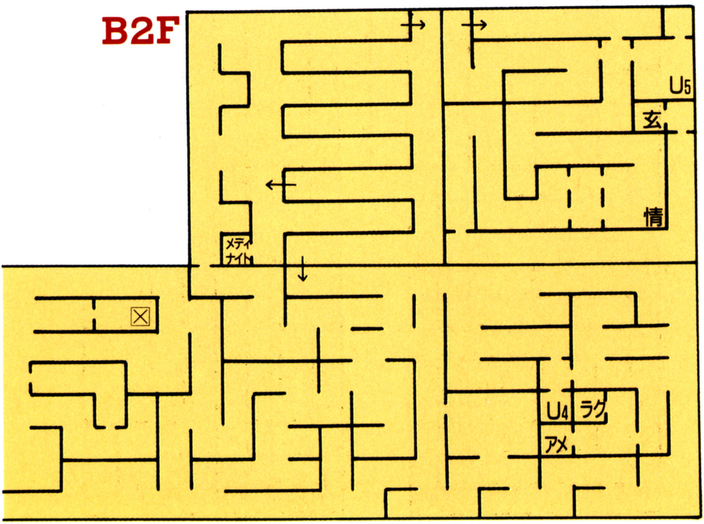




B1F
(B2F 大広間の上)

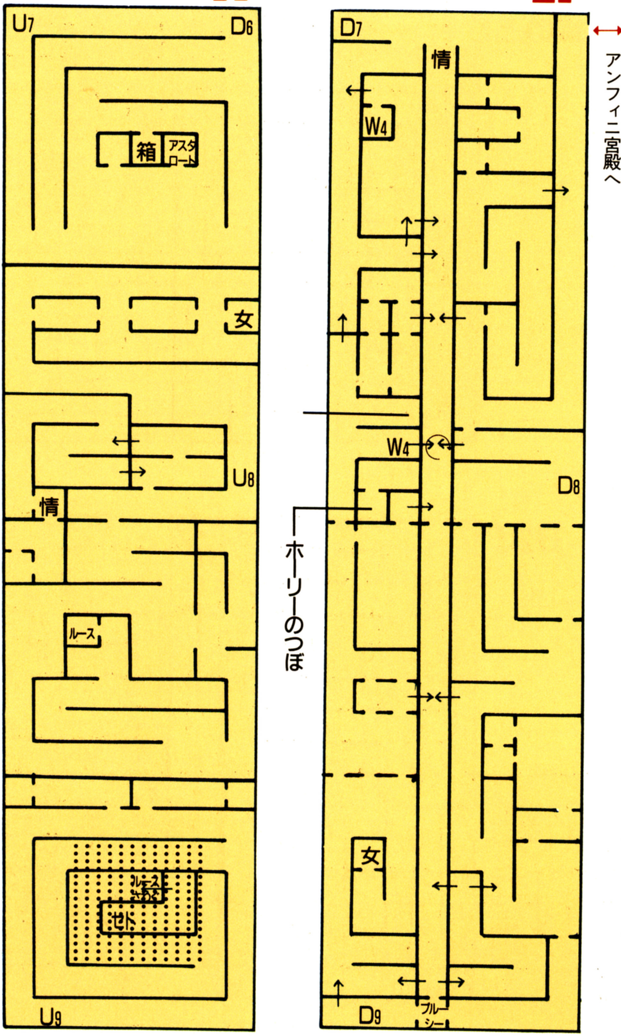


B2F



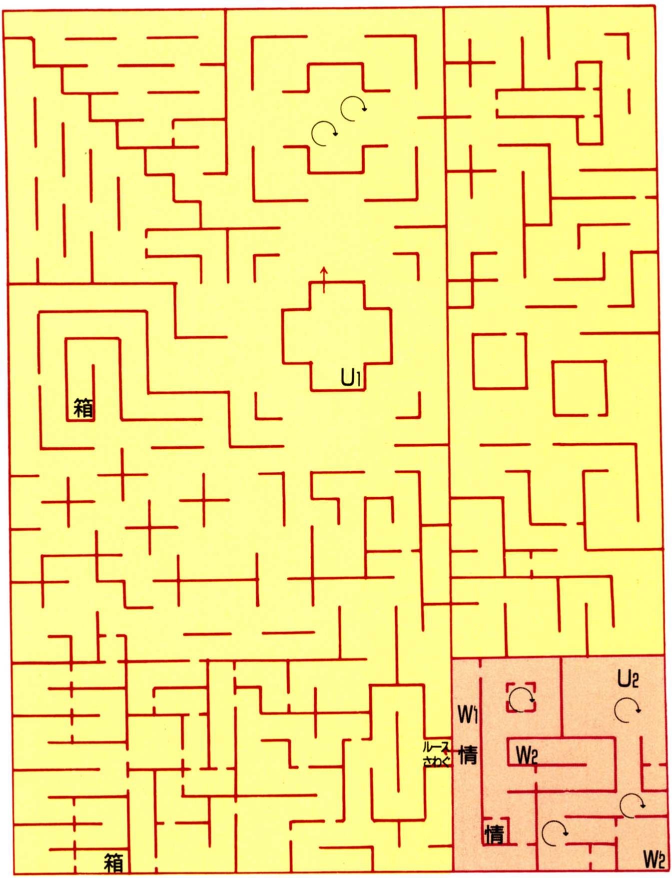
炎の腐海

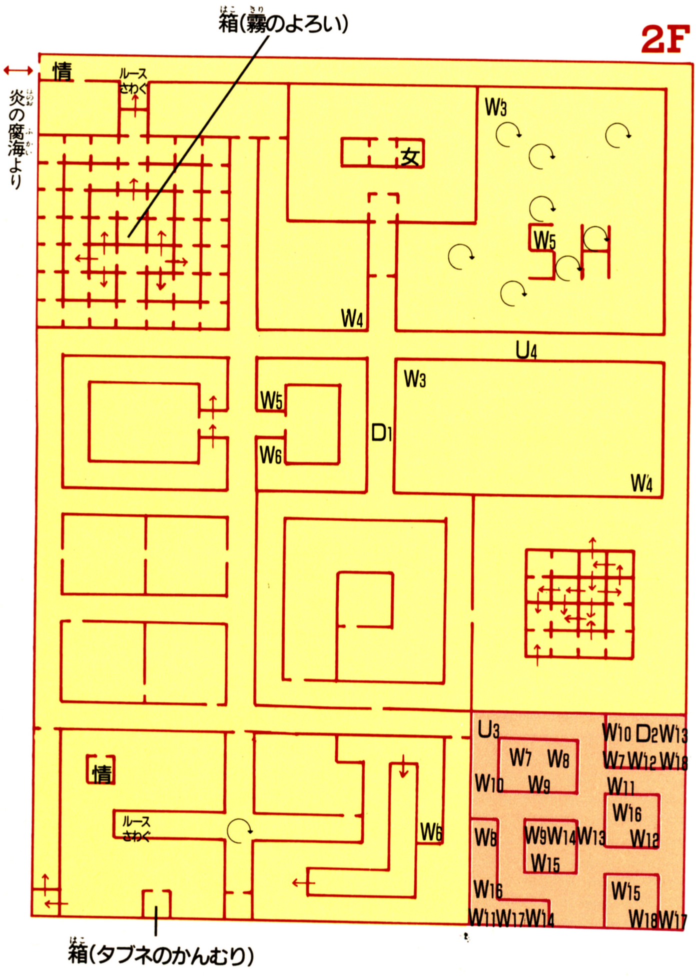
1F　2F


U7
D6
箱
アスタロート
女
U8
情
ルース
セト
U9
D7
情
W4
W4
D8
ホーリーのつぼ
女
D9
ブルーシー
アンフィニ宮殿へ

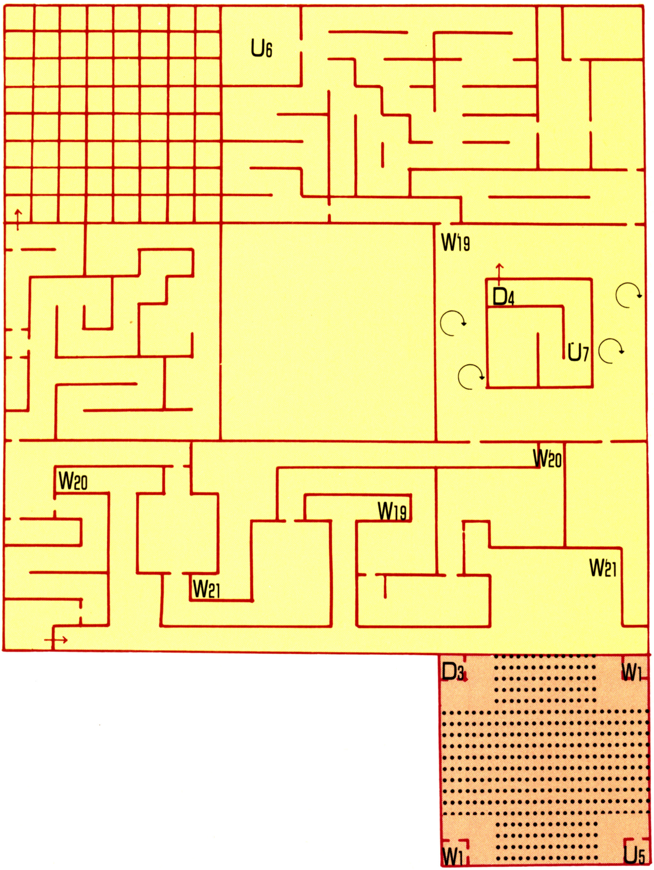
エリア6　アンフィニ宮殿(きゅうでん)

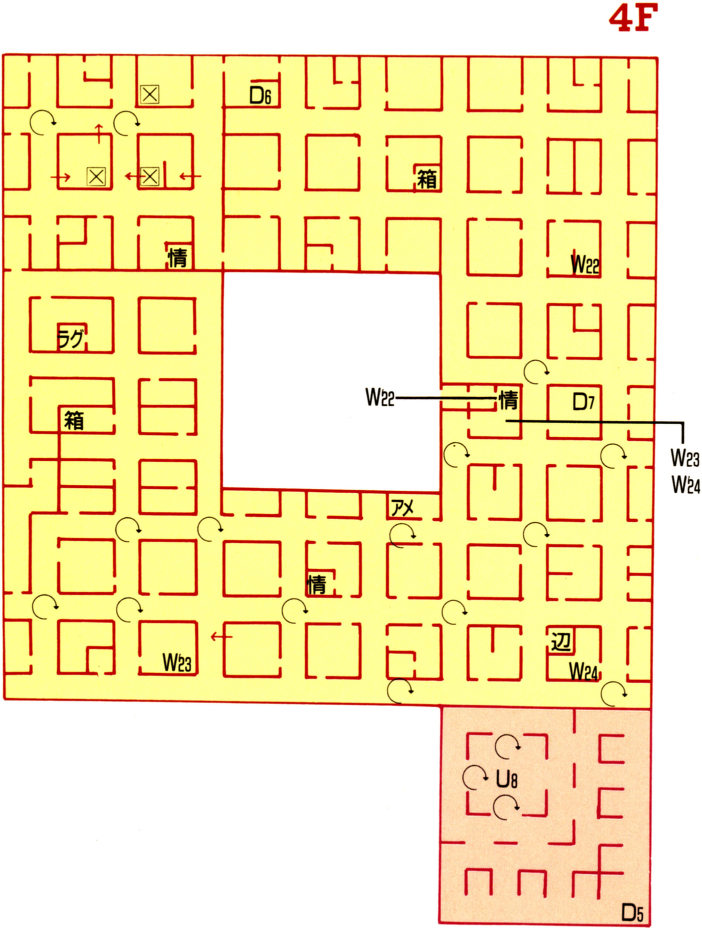
1F



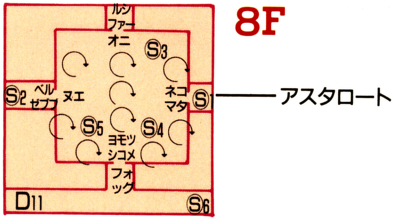

箱(霧のよろい)
2F
情
ルース
さわぐ
炎の腐海より
女
W3
W5
W4
U4
W3
W5
D1
W6
W4
U3
W10 D2 W13
W7 W8
W7 W12 W18
W10 W9
W11
W16
情
ルース
さわぐ
W6
W8
W9 W14 W13
W12
W15
W16
W15
W11 W17 W14
W18 W17
箱(タブネのかんむり)

3F

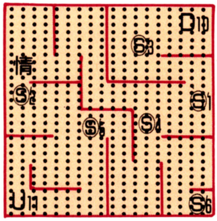



4F
D6
箱
情
W22
ラグ
箱
W22
情
D7
W23
W24
アメ
情
W23
辺
W24
U8
D5

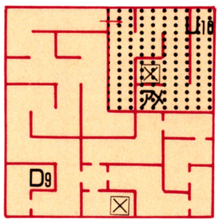
8F


ルシファー
オニ
S3
S2
ベルゼブブ
ヌエ
ネコマタ
S1
アスタロート
S5
S4
ヨモツシコメ
フォッグ
D11
S6

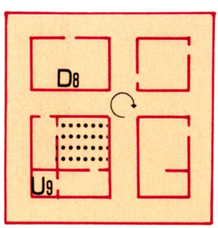
7F


D10
S3
情
S2
S1
S5
S4
U11
S6

6F


U10
D9

5F


D8
U9

この本の内容についてのお問い合わせは、ゲームの性格上、お答えできませんので、ご遠慮ください。

また、キミが見つけたスーパーテクニックなどを送ってください。
〒162 東京都新宿区東五軒町3—28
双葉社 ファミコン編集部
まで、ハガキか封書でお願いします。この本の良かったところ悪かったところも、書いてください。

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ87

デジタル・デビル物語 女神転生必勝攻略法 完璧版

編 著 ファイティングスタジオ
発行者 井上功夫
発行所 株式会社 双葉社
〒162 東京都新宿区東五軒町3-28
振替 東京8-117299
印刷所 大日本印刷株式会社

デザイン／ストロングスタジオ
イラスト／イラスト集団・匠

ISBN4-575-15160-2 C0276
定価・発行日はカバーに表示してあります

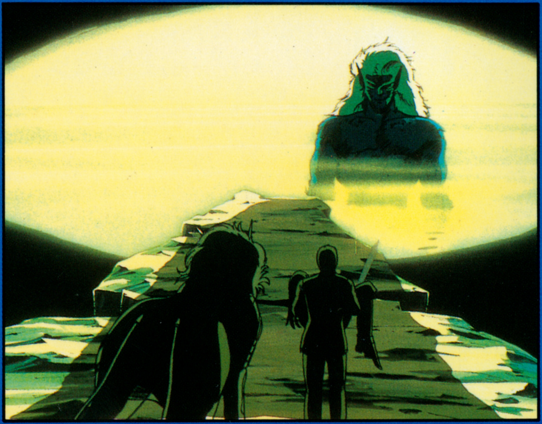
女神転生必勝攻略法完璧版
定価450円

1990年 5 月15日　第 1 刷発行
1990年12月20日　第 2 刷発行
編　著／ファイティングスタジオ
発行者／井上功夫
発行所／株式会社双葉社
〒162　東京都新宿区東五軒町 3 －28

ファミリーコンピュータ

デジタル・デビル物語 女神転生必勝攻略法 完璧版

双葉社



ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ87

デジタル・デビル物語女神転生必勝攻略法
完璧版

定価450円（本体437円）

双葉社

ISBN4-575-15160-2 C0276 P450E